VISIT…

LANZAROTE
Caliente.com

目　录

上　篇

第一部分　做　活 …………………………………………… (3)
第二部分　破　眼 …………………………………………… (14)
第三部分　眼　杀 …………………………………………… (18)
第四部分　对　杀 …………………………………………… (25)
第五部分　双　活 …………………………………………… (32)
第六部分　要　点 …………………………………………… (38)
第七部分　棋　理 …………………………………………… (45)
第八部分　常　型 …………………………………………… (48)
第九部分　打　劫 …………………………………………… (53)
第十部分　趣　题 …………………………………………… (58)

第一部分　答　案 …………………………………………… (62)
第二部分　答　案 …………………………………………… (81)
第三部分　答　案 …………………………………………… (96)
第四部分　答　案 …………………………………………… (102)
第五部分　答　案 …………………………………………… (126)
第六部分　答　案 …………………………………………… (144)
第七部分　答　案 …………………………………………… (151)
第八部分　答　案 …………………………………………… (155)
第九部分　答　案 …………………………………………… (164)
第十部分　答　案 …………………………………………… (179)

下　篇

第一部分　征 …………………………………………… (191)

第二部分　断 …………………………………………………………（195）
第三部分　枷 …………………………………………………………（199）
第四部分　扳 …………………………………………………………（203）
第五部分　挖 …………………………………………………………（207）
第六部分　尖 …………………………………………………………（211）
第七部分　渡 …………………………………………………………（215）
第八部分　跳 …………………………………………………………（219）
第九部分　夹 …………………………………………………………（223）
第十部分　立 …………………………………………………………（227）
第十一部分　点 ………………………………………………………（231）
第十二部分　扑 ………………………………………………………（235）
第十三部分　秤　砣 …………………………………………………（239）
第十四部分　金鸡独立 ………………………………………………（243）
第十五部分　倒脱靴 …………………………………………………（247）

第一部分　答　案 ……………………………………………………（251）
第二部分　答　案 ……………………………………………………（258）
第三部分　答　案 ……………………………………………………（268）
第四部分　答　案 ……………………………………………………（275）
第五部分　答　案 ……………………………………………………（285）
第六部分　答　案 ……………………………………………………（295）
第七部分　答　案 ……………………………………………………（305）
第八部分　答　案 ……………………………………………………（312）
第九部分　答　案 ……………………………………………………（322）
第十部分　答　案 ……………………………………………………（332）
第十一部分　答　案 …………………………………………………（342）
第十二部分　答　案 …………………………………………………（352）
第十三部分　答　案 …………………………………………………（362）
第十四部分　答　案 …………………………………………………（369）
第十五部分　答　案 …………………………………………………（379）

上　篇

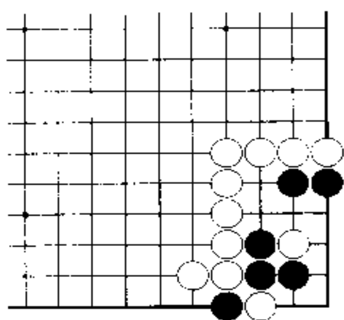
第一部分

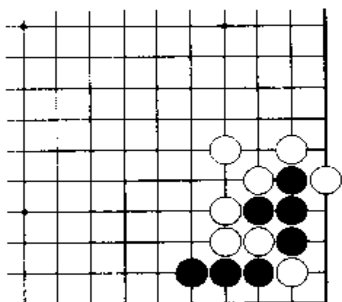
做活

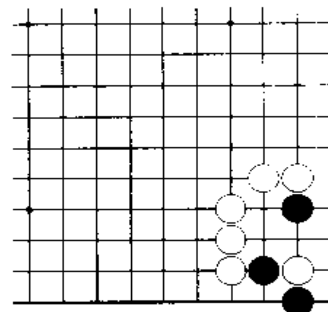
初学围棋的人，首先要学会吃子。这就好比新出生的婴儿，“吃”对他们来说是生存的本能。初学者在下棋时，每当他吃掉对方的棋子后，都会感到异常的兴奋和激动，好像他的本领很大，俨然以一名“得胜将军”而自居。而此时正是每个人兴趣形成的伊始，也是每位棋手成长过程的必由之路。

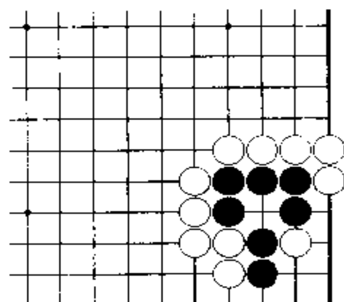
当我们学会吃子以后，第二步就要学习如何才能很好的保护自己的棋子，使对方无法吃掉己方的棋，这就需要掌握活棋的本领。这也如同我们人类一样，无论在任何艰苦的条件下，想方设法的谋求生存是人类的本能。同理，在下棋的时候，我们也要千方百计地使自己的棋子求得生存，这就要用到做活的基本技巧了。即：**首先要扩大眼位，**增加做活的空间；**其次是抢占要点，**掌握做活的技巧；再次就是必须牢记“只有**有效地保护自己，**才能更好地消灭敌人”这句作战的至理名言，而活棋正是很好地保存自己的具体体现。在做这部分习题前，请先复习活棋的方法和死活的基本形状。

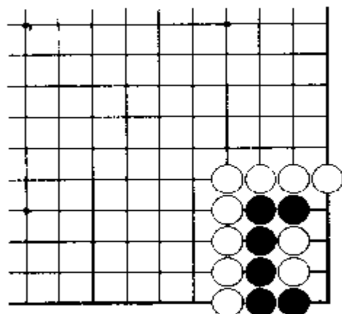
第一部分共117道题，全部黑先。这些题都是角上常见的棋型，你能正确地做活吗？

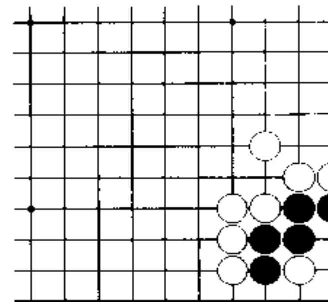

图 1

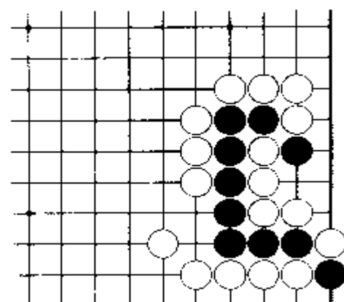

图 2

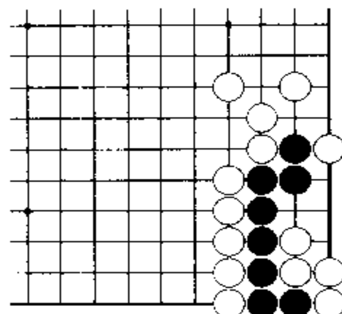

图 3

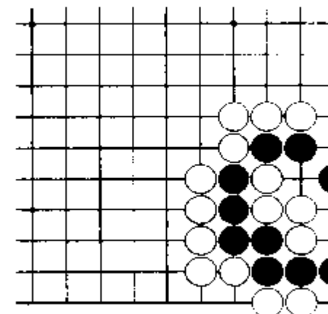

图 4

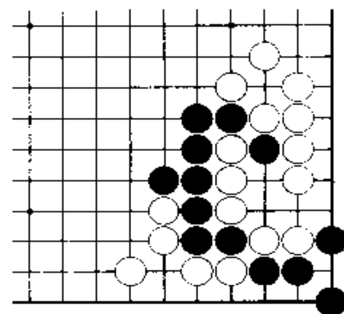

图 5

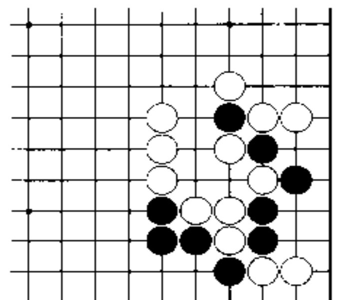

图 6

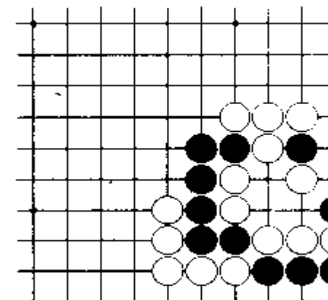

图 7

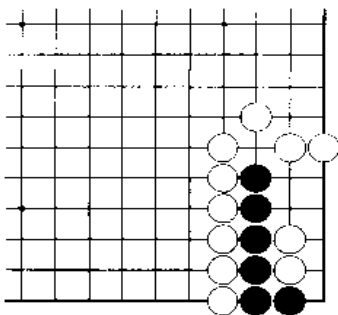

图 8

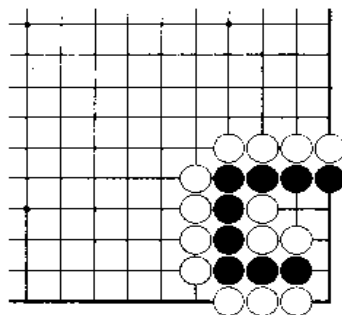

图 9

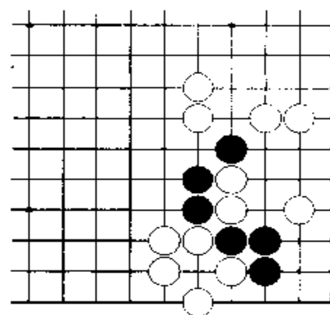

图 10

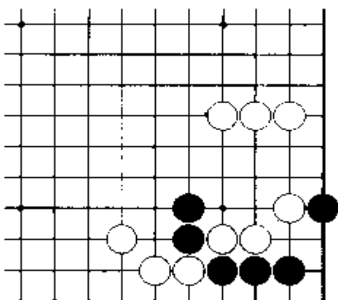

图 11

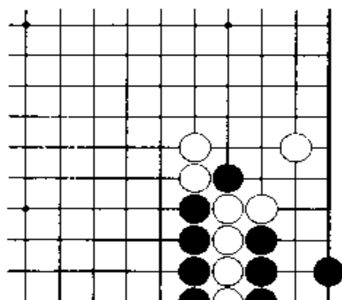

图 12

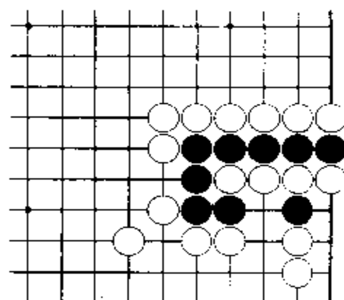

图 13

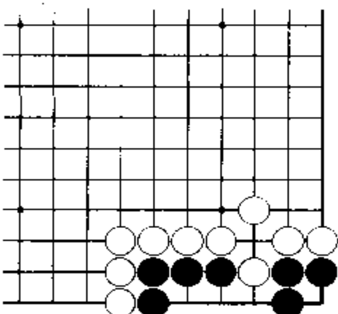

图 14

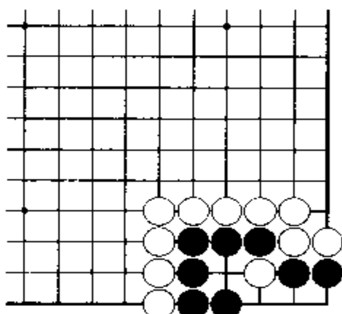

图 15

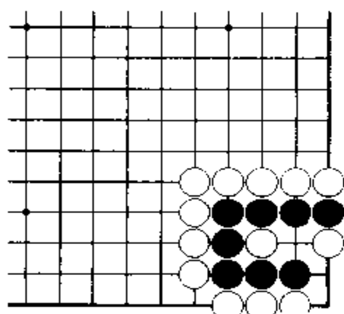

图 16

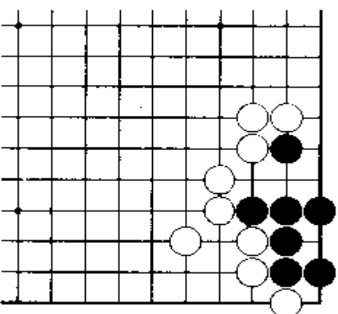

图 17

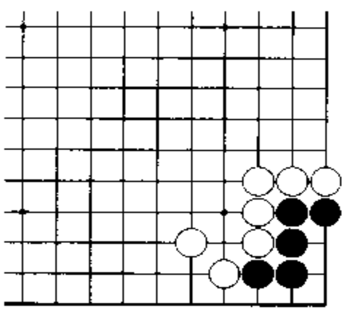

图 18


图 19


图 20


图 21


图 22


图 23

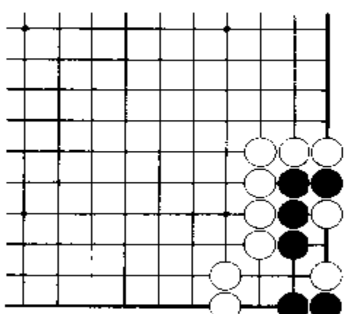

图 24

图 25

图 26

图 27

图 28

图 29

图 30

图 31

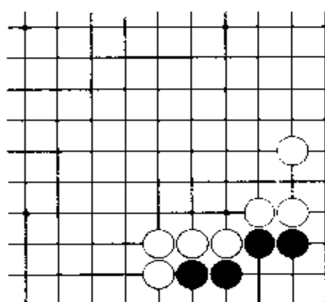
图 32

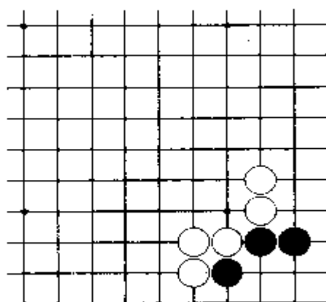
图 33

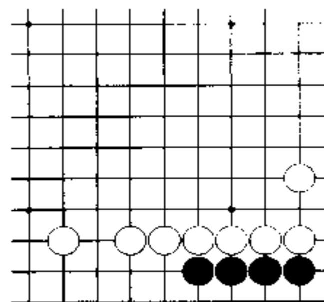
图 34

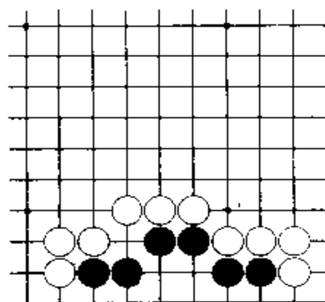
图 35

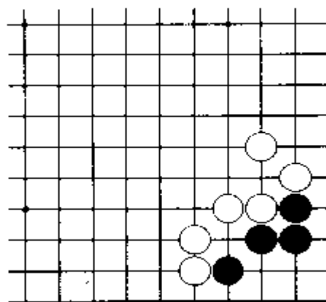
图 36

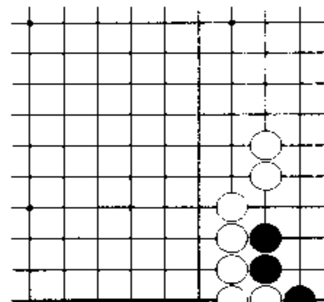

图 37

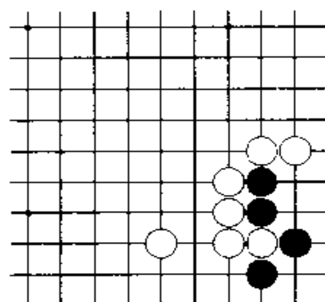

图 38

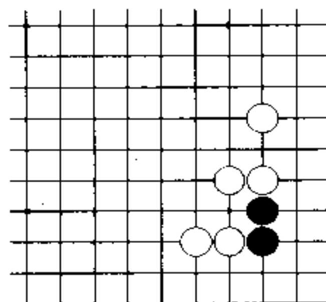

图 39

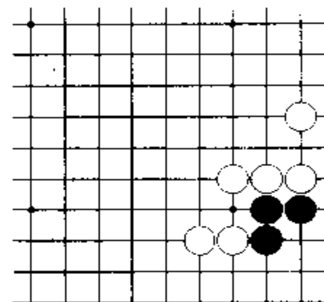

图 40

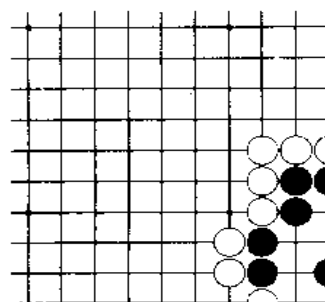

图 41

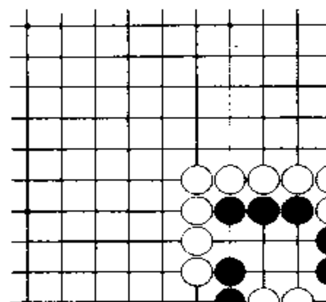

图 42

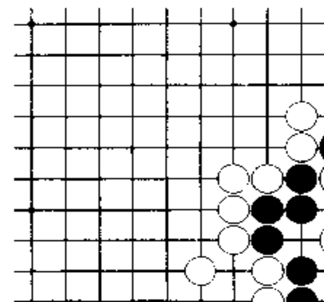

图 43

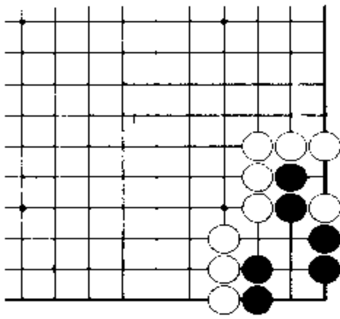

图 44

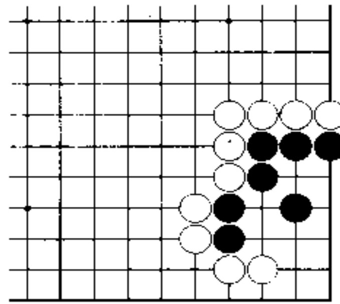

图 45

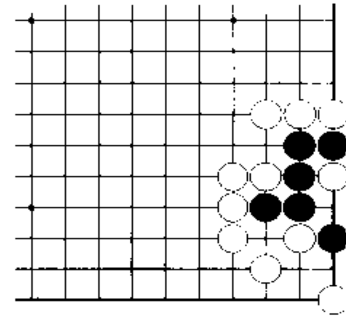

图 46

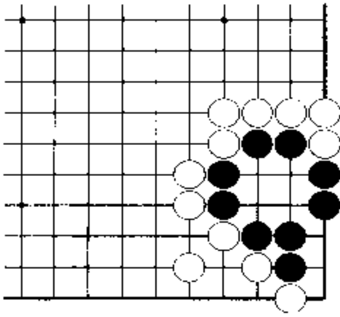

图 47

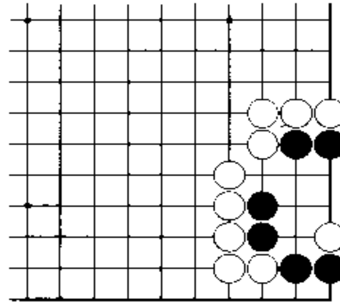

图 48

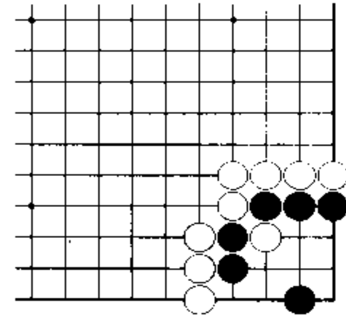

图 49

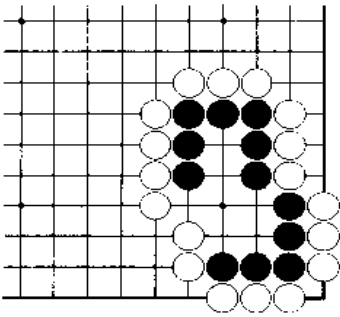

图 50

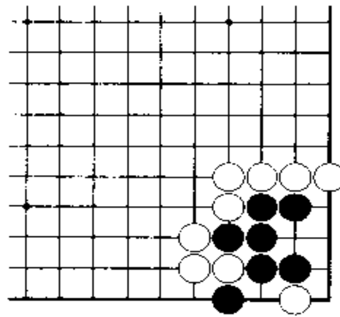

图 51

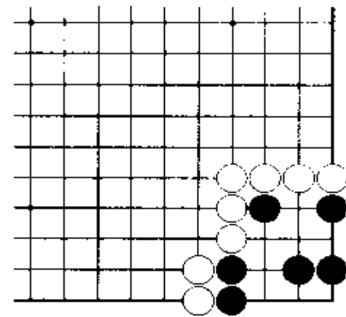

图 52

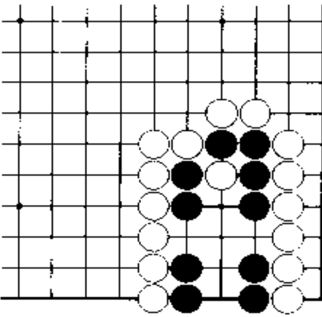

图 53

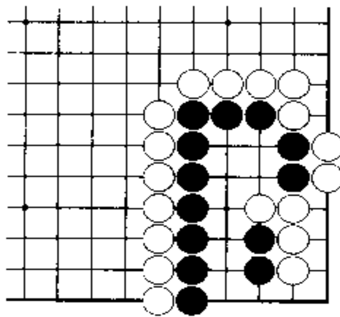

图 54

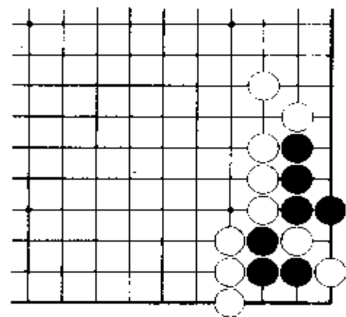

图 55

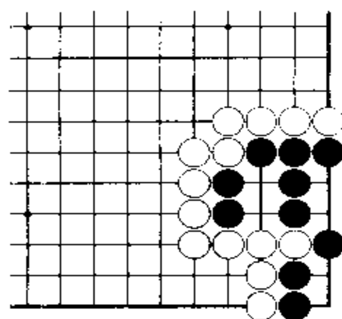

图 56

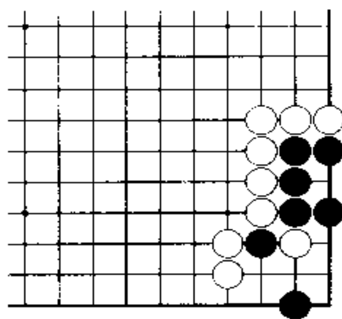

图 57

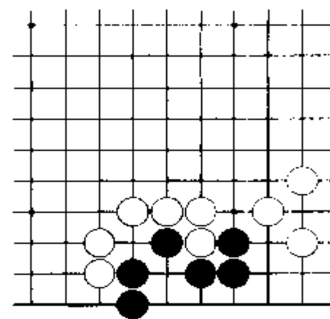

图 58

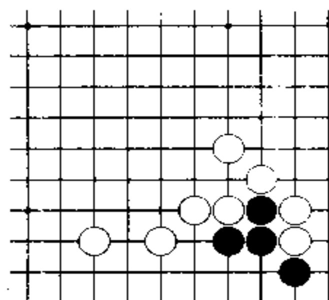

图 59

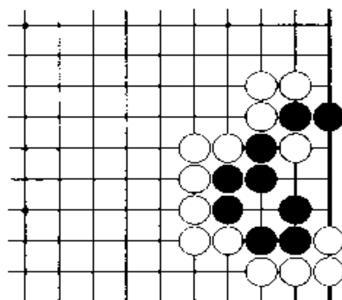

图 60

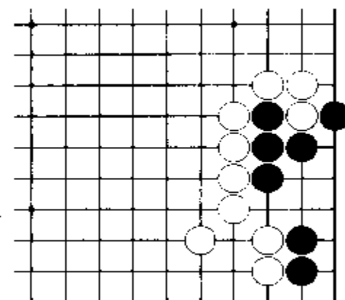

图 61

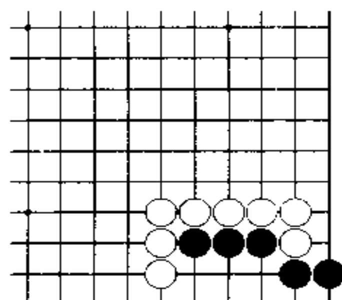

图 62

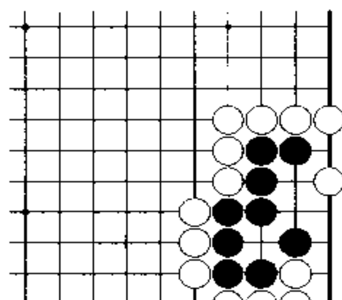

图 63

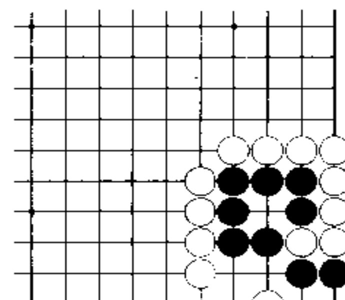

图 64

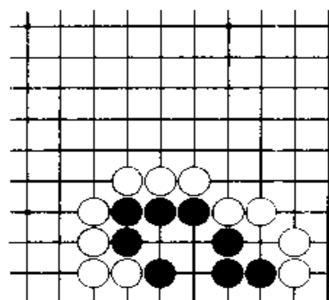

图 65

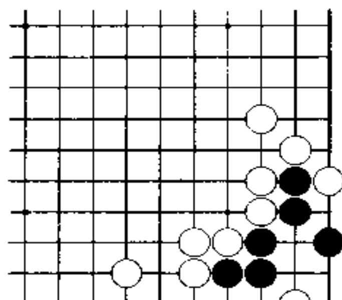

图 66

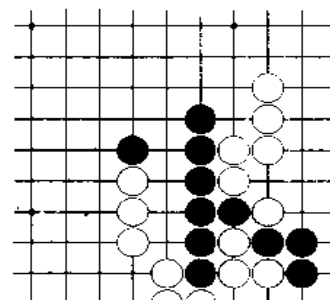

图 67

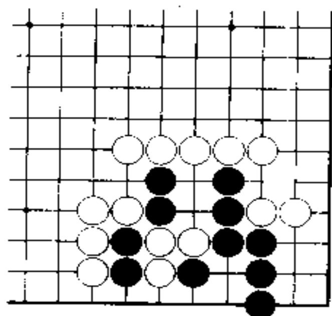

图 68

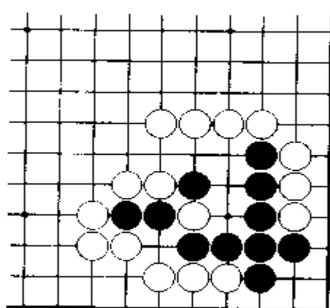

图 69

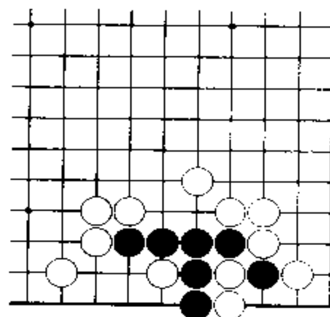

图 70

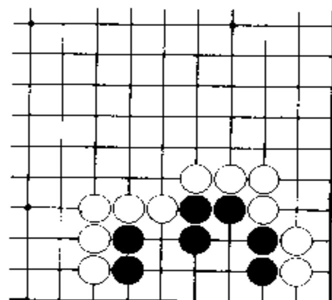

图 71

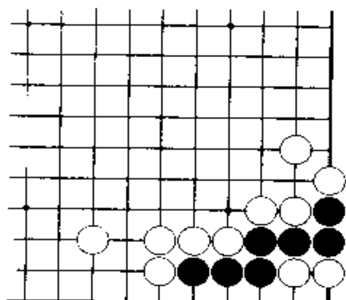

图 72

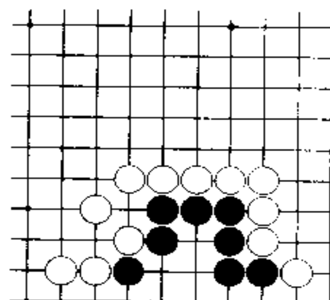

图 73

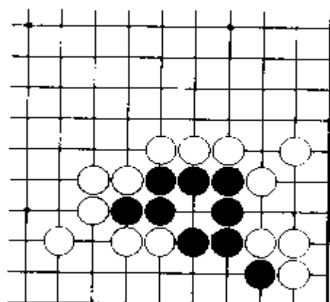

图 74

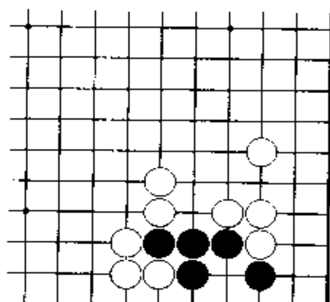

图 75

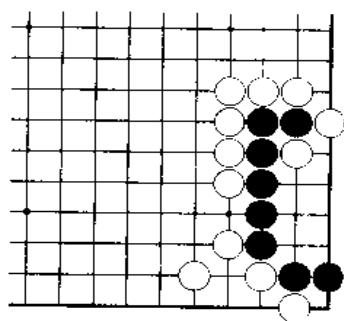

图 76

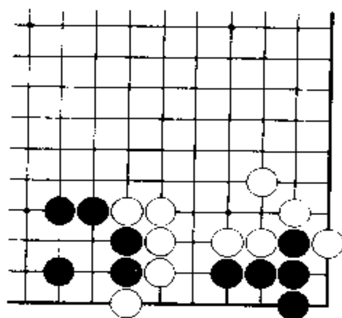

图 77

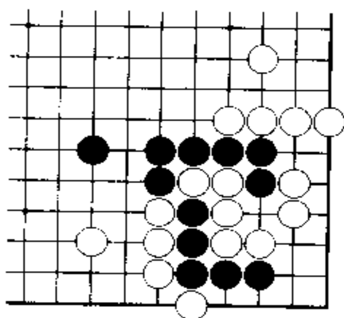

图 78


图 79


图 80


图 81


图 82


图 83

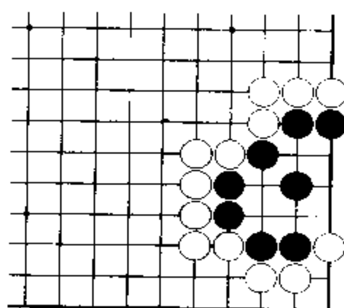

图 84

图 85

图 86

图 87

图 88

图 89

图 90

图 91

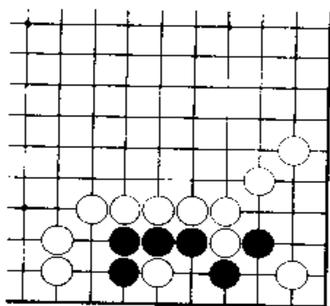
图 92

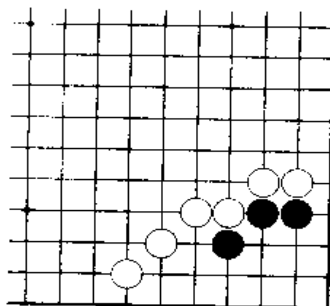
图 93

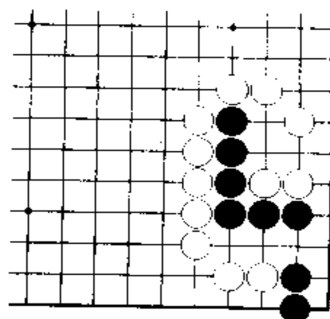
图 94

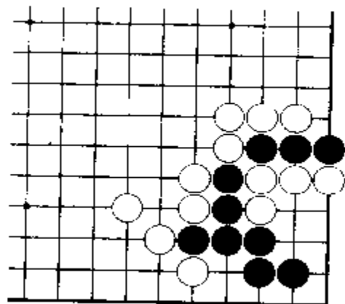
图 95

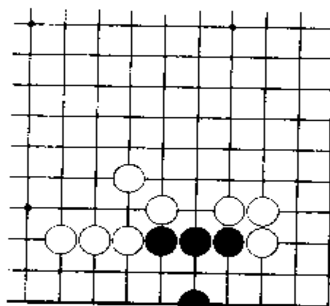
图 96

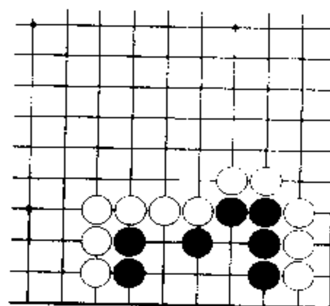

图 97

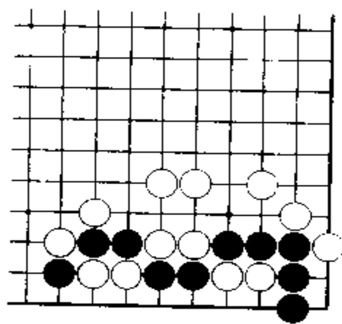

图 98

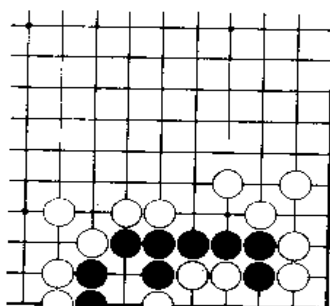

图 99

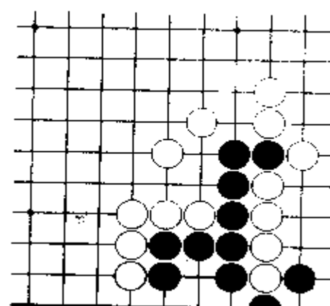

图 100

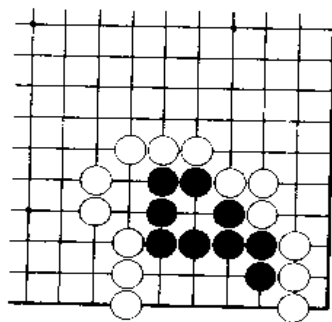

图 101

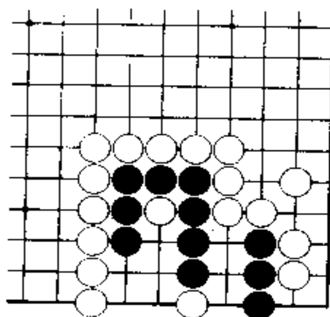

图 102

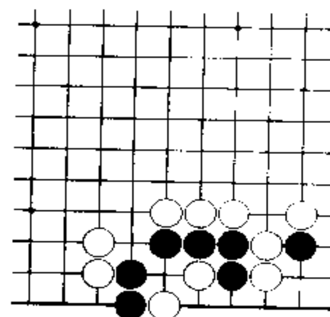

图 103

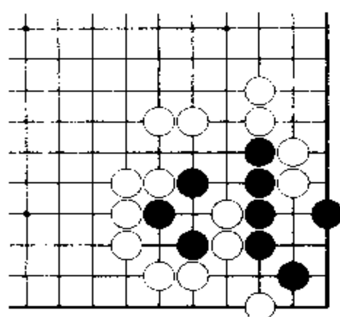

图 104

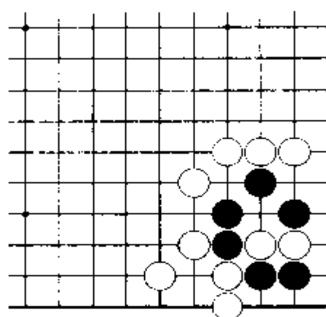

图 105

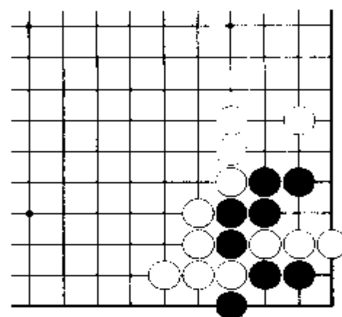

图 106

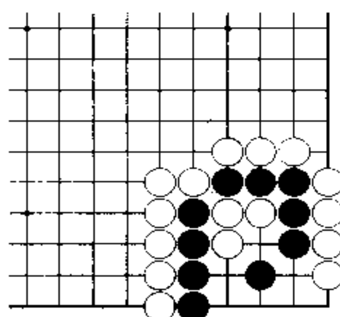

图 107

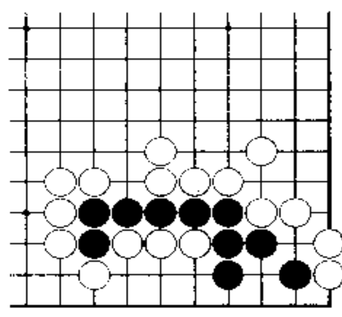

图 108

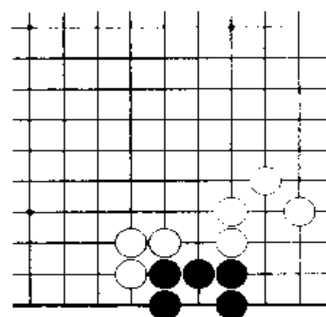

图 109

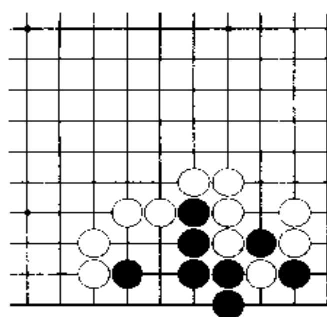

图 110

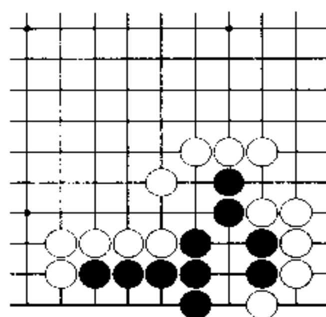

图 111

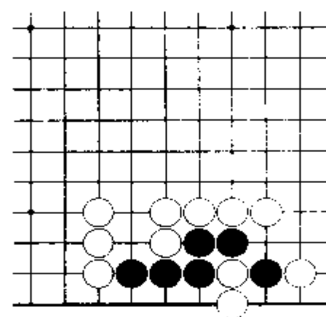

图 112


图 113


图 114


图 115


图 116


图 117

第二部分

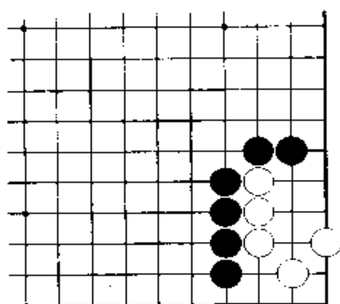
破眼

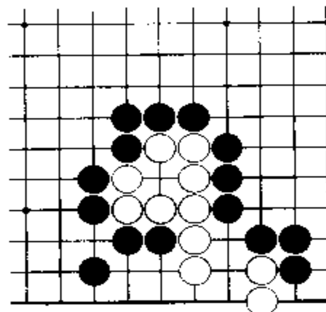
破眼是围棋中重要的攻击方法之一，是取得胜利的关键所在。它是指破坏对方眼位的着法，从而使对方无法生存。

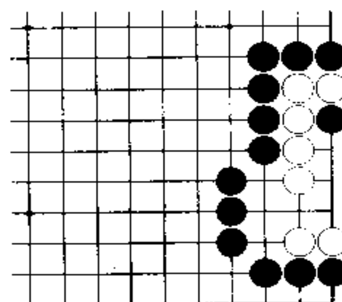
初学者在破眼攻杀时，往往找不到攻杀的要点，有时明知对方的棋形有缺陷，却又不知从何下手。更有甚者，由于破眼攻击不当，反而将对方尚未活净的棋轻易放掉，错过了进攻的宝贵机会，痛失好局，悔之晚矣。

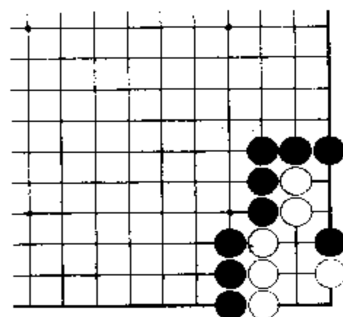
为了使大家更好地掌握本部分的要点，请先复习破眼的基本方法，它与第一部分做活的方法正好相反。即：**首先要缩小对方的眼位，**减少其做活的空间；**其次是要抢占要点，**掌握破眼的技巧。

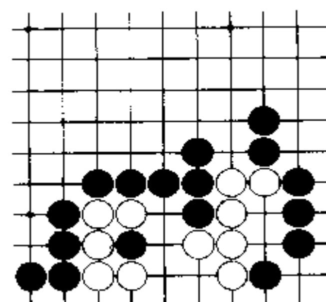
第二部分共45道题，全部黑先。通过本部分练习，能够培养我们对手筋敏锐性的感觉，从而提高观察能力和计算能力。希望能够及时抓住棋形的弱点，淋漓尽致地攻击对方。

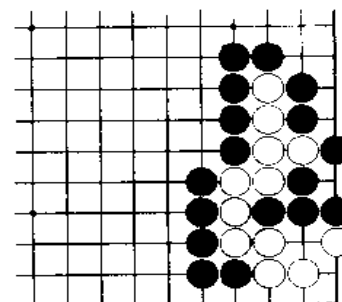

图 118

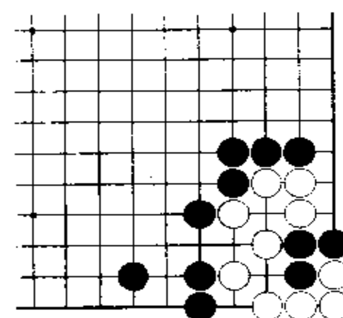

图 119

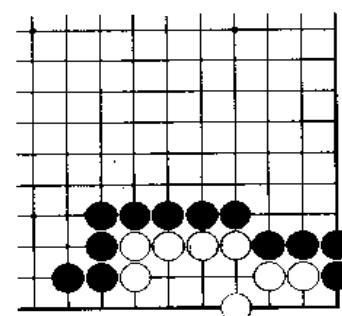

图 120

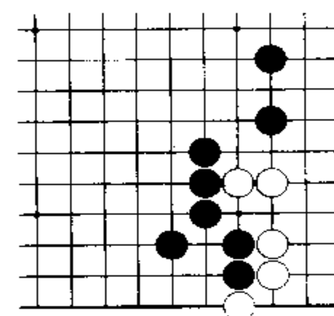

图 121

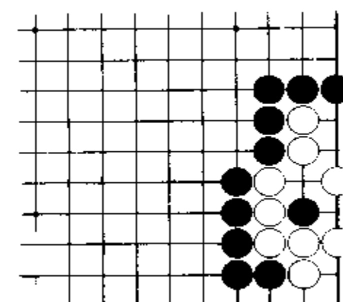

图 122

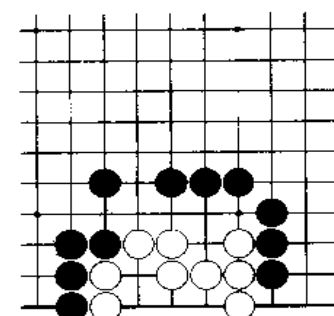

图 123

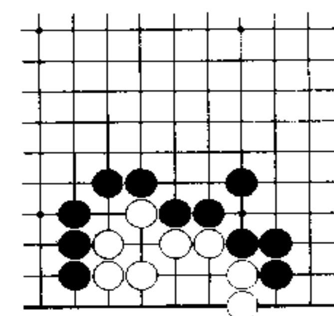

图 124

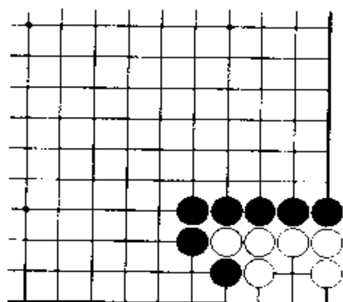

图 125

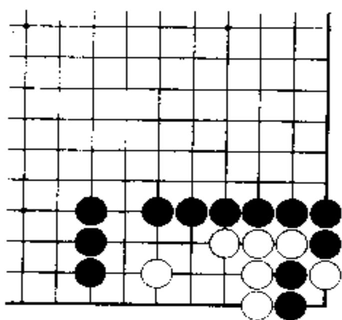

图 126

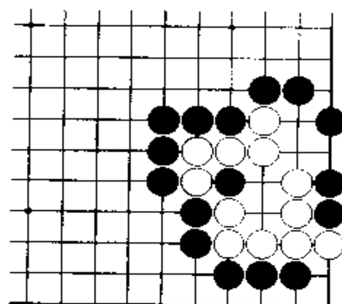

图 127

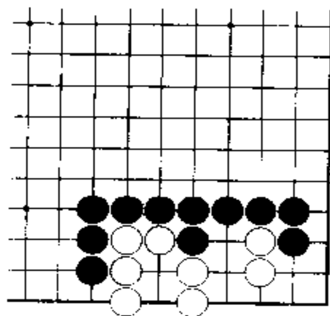

图 128

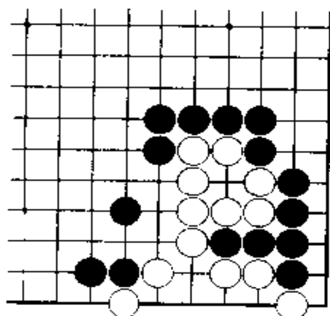

图 129

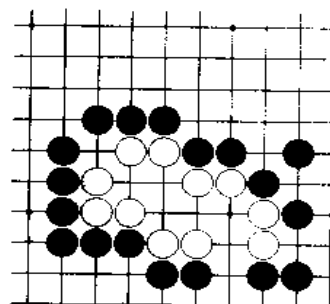

图 130

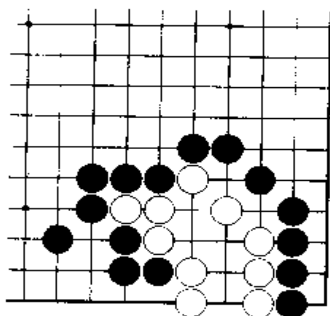

图 131

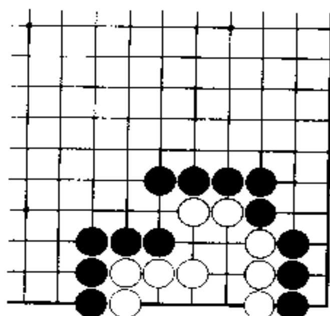

图 132

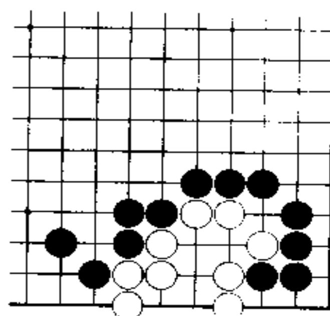

图 133

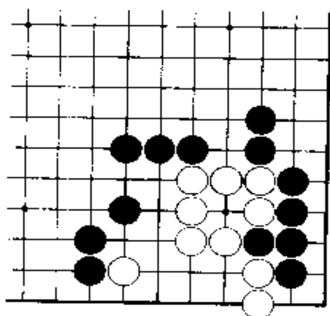

图 134

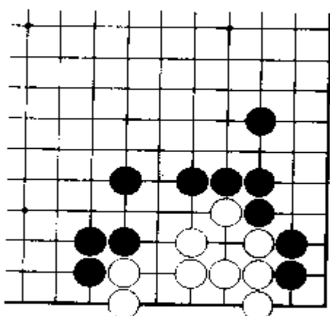

图 135

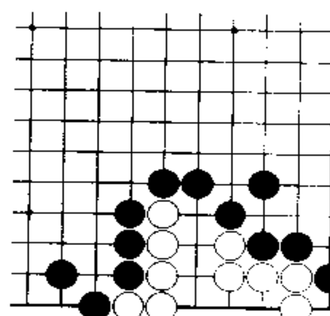

图 136

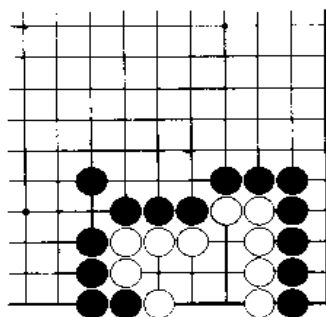

图 137

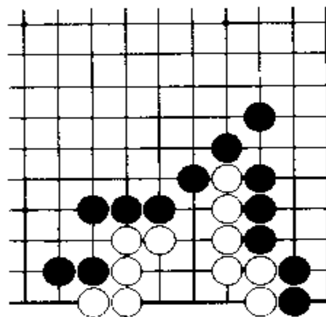

图 138

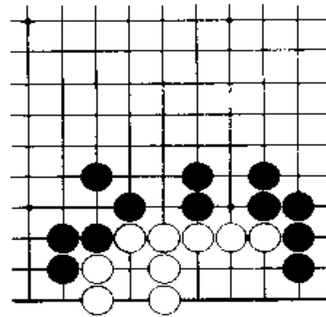

图 139

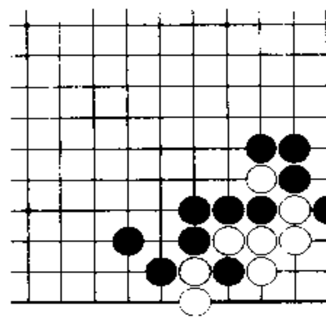

图 140

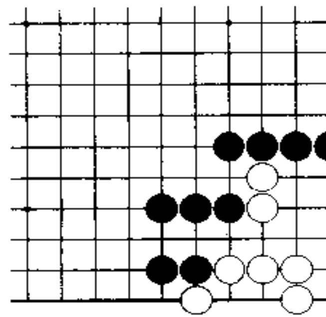

图 141

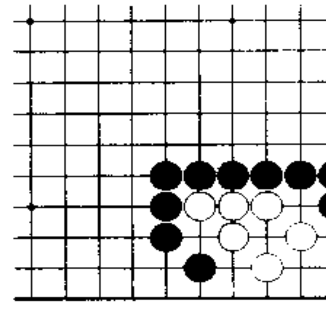

图 142


图 143


图 144


图 145


图 146


图 147

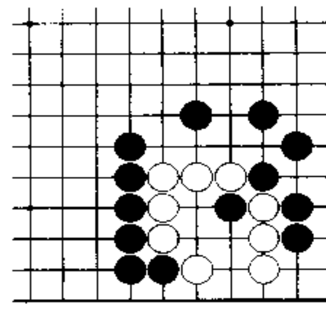

图 148

图 149

图 150

图 151

图 152

图 153

图 154

图 155

图 156

图 157

图 158

图 159

图 160

图 161

图 162

第三部分

眼杀

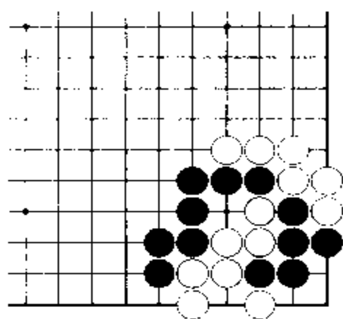
眼杀指的是用做眼来杀掉对方的棋，它是围棋对杀中比较常用的攻击方法之一。围棋谚语中的“有眼杀无眼”和“大眼杀小眼”已明确的指出了眼杀在攻击中的重要位置。

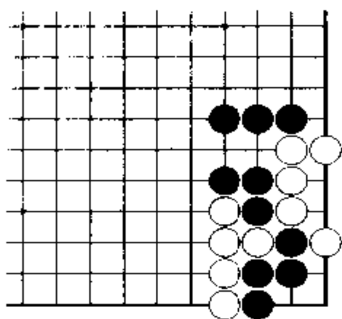
它与前一部分的破眼意义相反，破眼是要破坏对方的眼位，是指对方而言的；而眼杀是通过做眼来杀掉对方的棋，这是指本方而言的。因而，它们是一对对立的矛盾统一体。眼杀虽是攻杀的一种方式，但它含有防守的成份和以守为攻、后发制人的因素。比较单纯的破眼来说，它的涵义又深了一步，所以初学者要很好地学习和体会这种方法。在做这部分习题前请先复习：

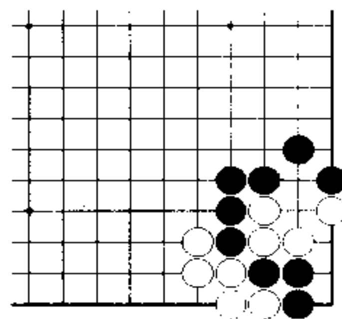
(1) 大眼的气数（即：4目棋的大眼有五口气；5目棋的大眼有八口气；6目棋的大眼有十二口气）；

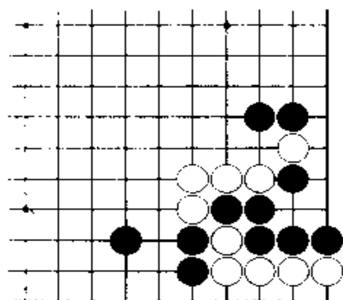
(2) 对杀紧气的方法（即：先紧外气、后紧内气）。

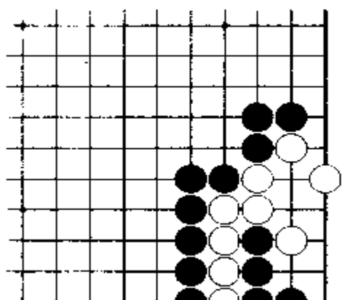
这部分习题共有54道题，全部黑先。怎样才能用做眼的方法杀掉对方的棋呢？别着急，试试看，只要你肯动脑筋，胜利即在向你招手。

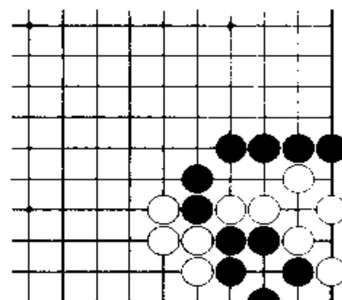

图 163

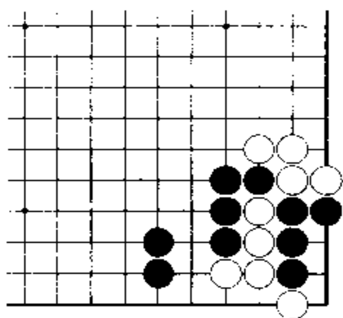

图 164

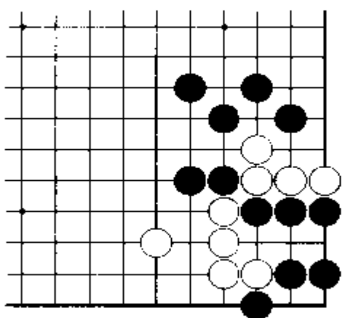

图 165

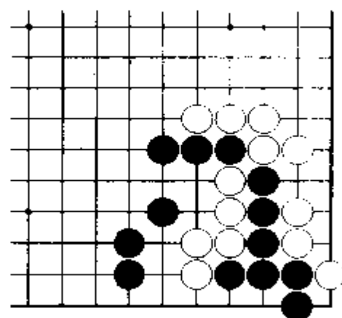

图 166

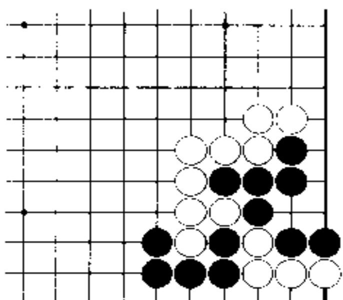

图 167

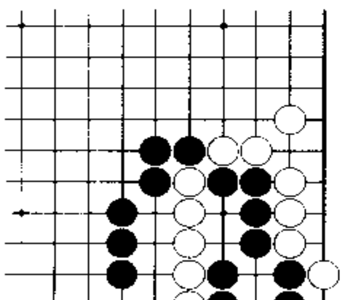

图 168

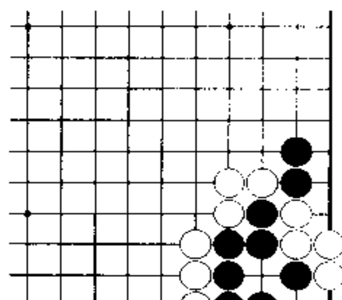

图 169

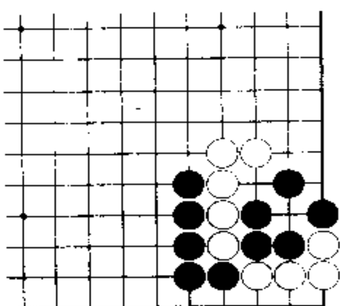

图 170

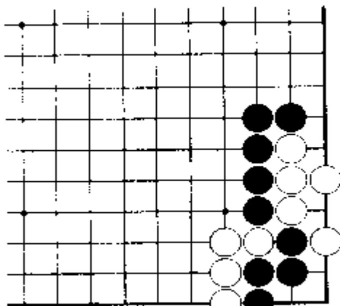

图 171

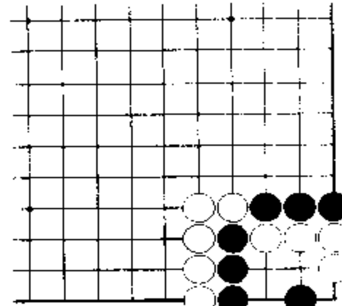

图 172

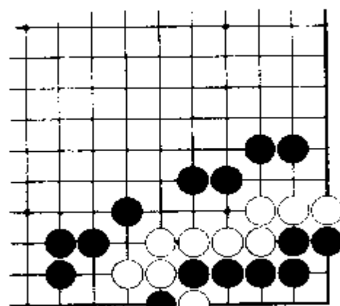

图 173

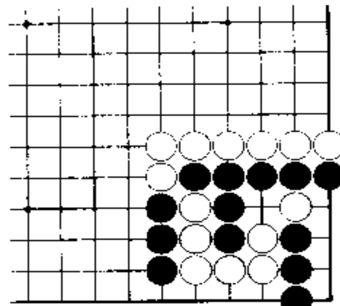

图 174

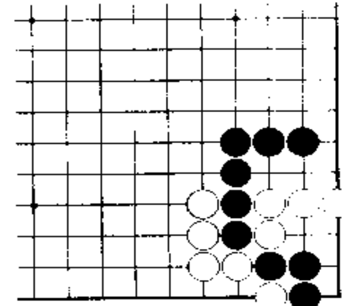

图 175

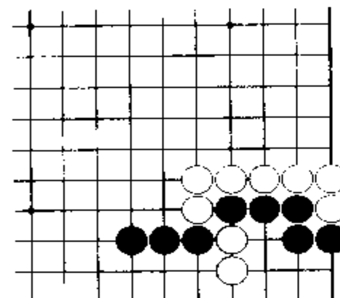

图 176


图 177


图 178


图 179


图 180


图 181

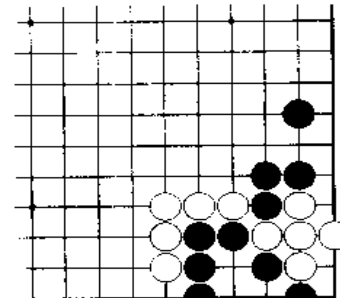

图 182

图 183

图 184

图 185

图 186

图 187

图 188

图 189

图 190

图 191

图 192

图 193

图 194

图 195

图 196

图 197

图 198

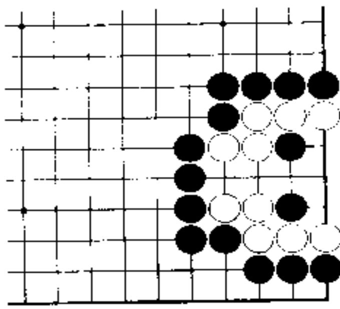


图 199

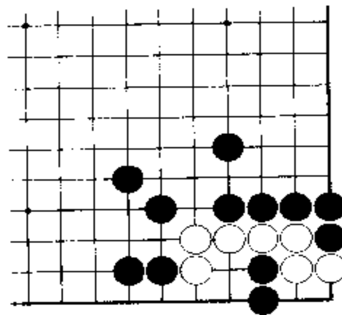


图 200

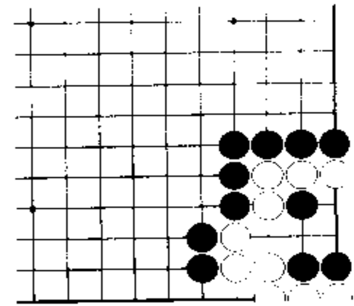


图 201

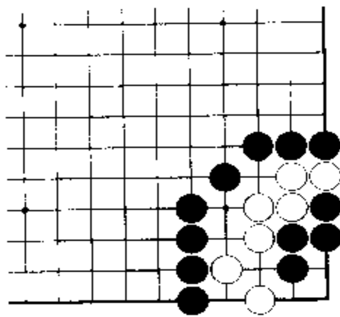


图 202

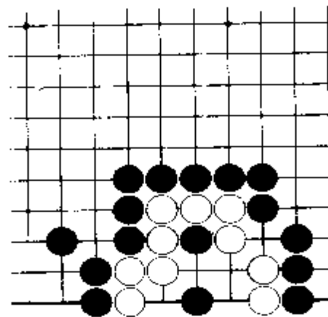


图 203

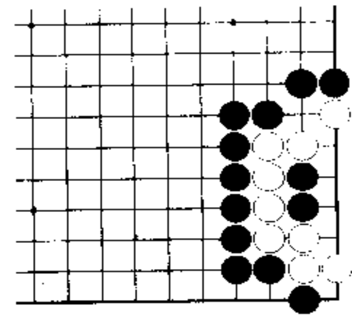


图 204

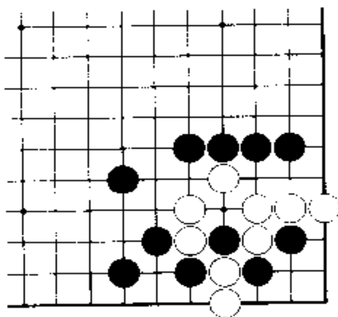


图 205

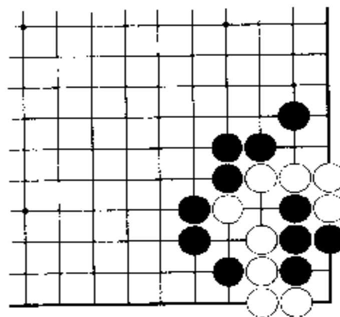


图 206

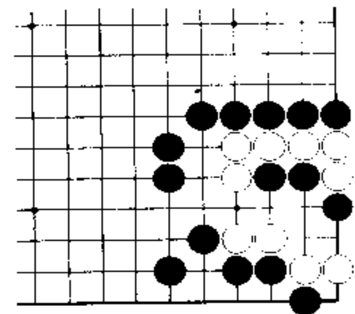


图 207

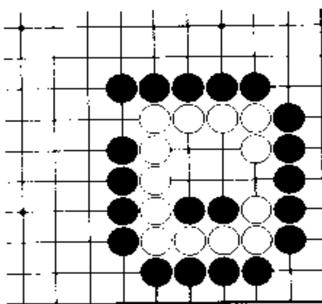


图 208

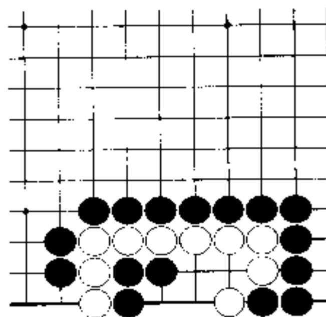


图 209

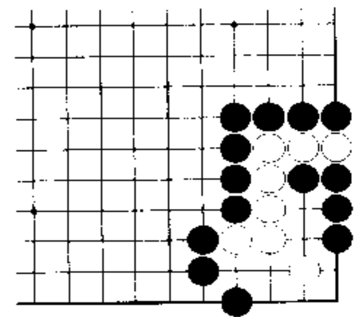
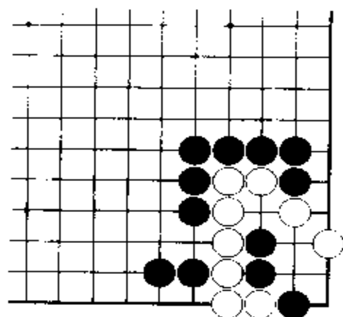
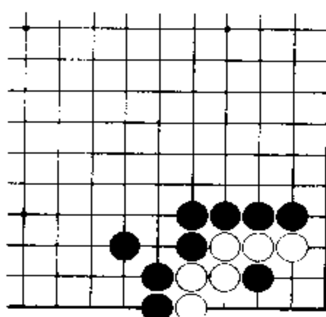
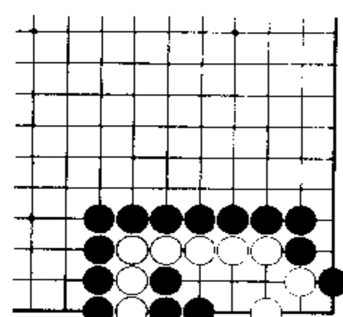
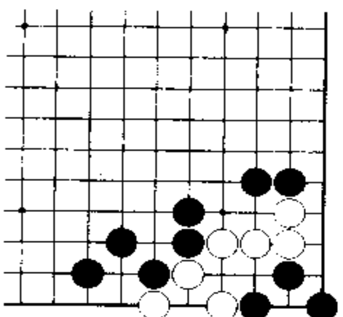


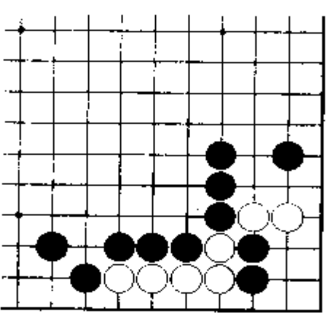
图 210

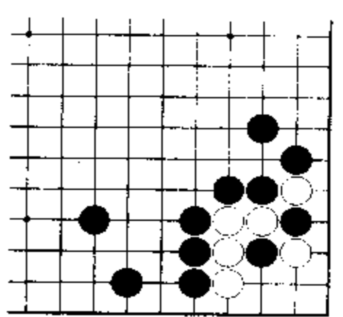

图 211


图 212


图 213


图 214


图 215


图 216

第四部分
对杀

围棋实战中的对杀，就其本身来讲具有两种涵义：一是双方通过激战才能决定死活的竞争过程；二是双方互相杀气的过程。无论是谁，对敌方的攻击都会采取积极应战的态度，而绝不会坐以待毙，这就必然的要形成对杀，这时就要用到作战中的各种方式方法了。而作战方法的选择，很重要的一条就是要具有针对性和灵活性。所谓“针对性”，就是要“有的放矢”，即不打无把握之仗；所谓“灵活性”，就是指战术要灵活多变，即不打无准备之仗。同时，还要切记“保存自己最有效的方法就是消灭敌人”这一出奇制胜的法宝，这样才能保证在对杀中以精确的算度出其不意、攻其不备、击其弱点、克敌制胜。另外，还要注意对各种攻击方法的综合运用，尤其要注意对杀中的“盲点”。所谓“盲点”，是指一种冷僻的好点，大致可以分为两种情况：

一是出乎常情忖度之外的被人忽视的要点，因其格外隐蔽，故称“盲点”；

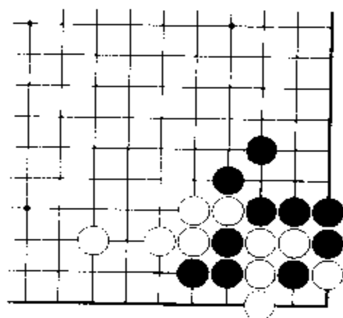
二是着法并不十分巧妙，但因对局双方均未留意，亦称“盲点”。

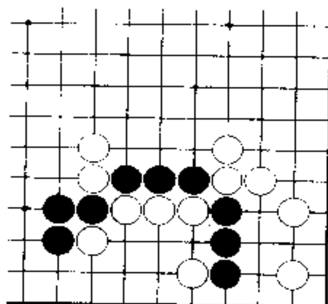
在做本部分习题前请先复习：

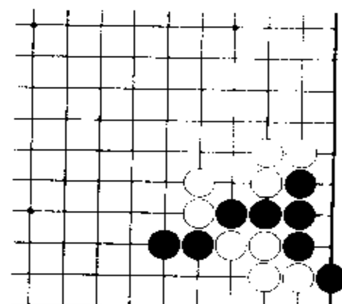
(1) 对杀的种类；

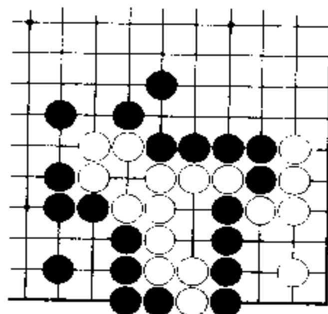
(2) 对杀的条件及结果（如：对杀的条件是一方有眼，一方无眼，对杀的结果为“有眼杀无眼”或“长气杀有眼”）。

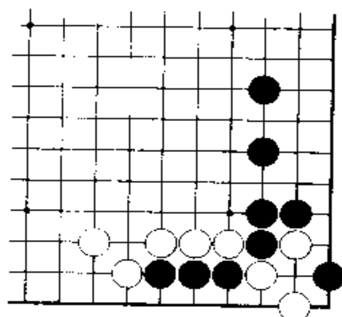
本部分共有 72 道习题，全部黑先。通过这些习题，能够培养棋手的作战能力，增强必胜信心，提高棋艺水平，祝你早日成为一名力战型棋手。

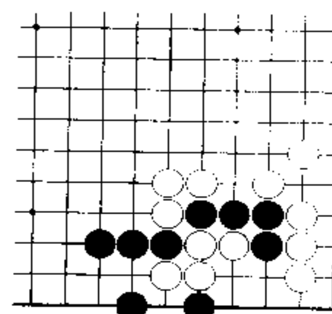

图 217

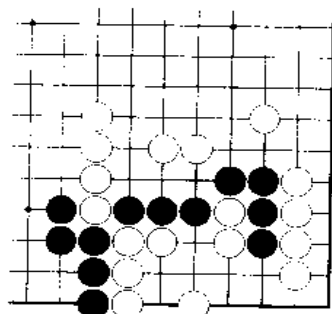

图 218

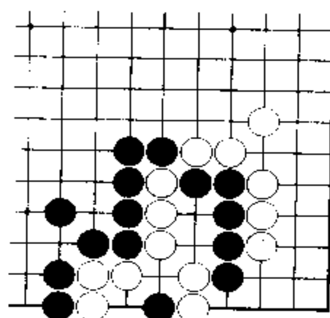

图 219

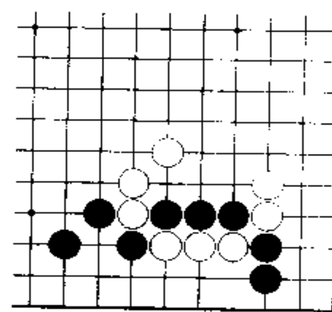

图 220

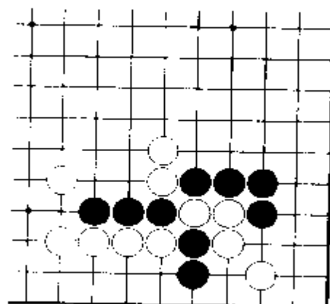

图 221

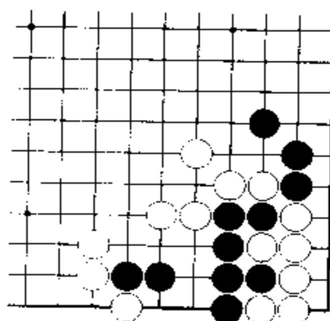

图 222

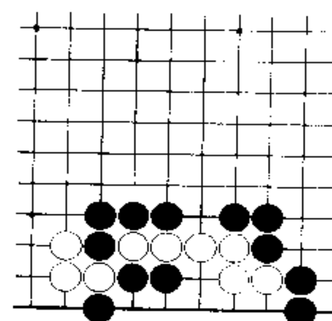

图 223

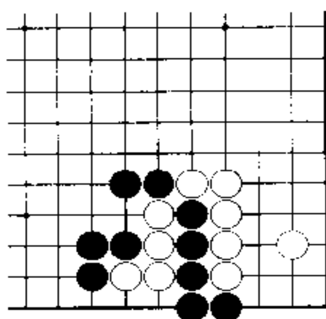

图 224

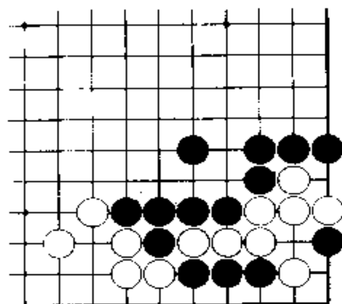

图 225

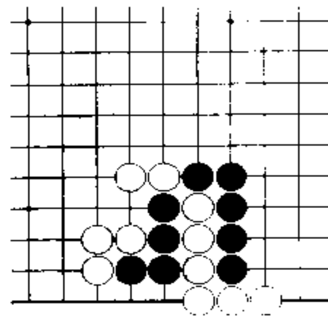

图 226

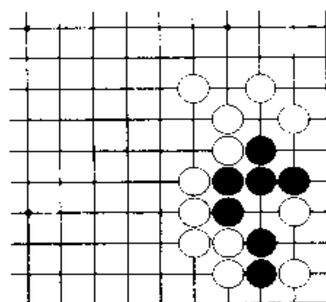

图 227

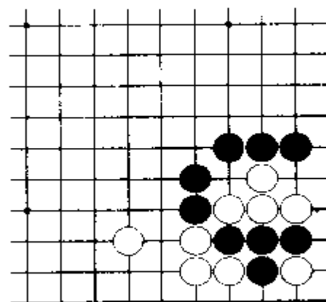

图 228

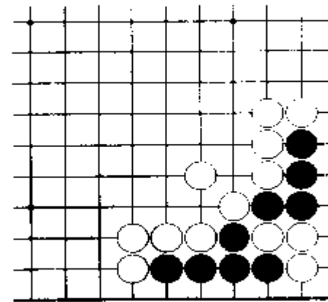

图 229

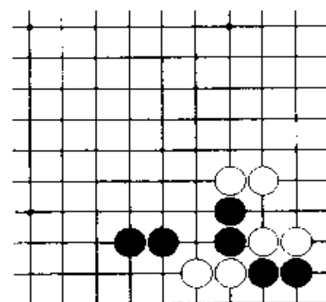

图 230

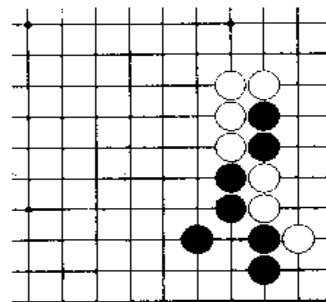

图 231


图 232


图 233


图 234


图 235


图 236

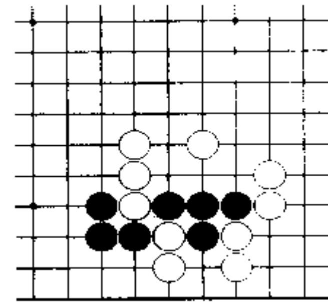
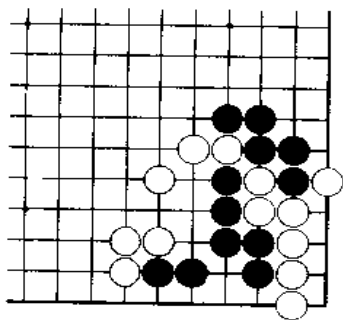
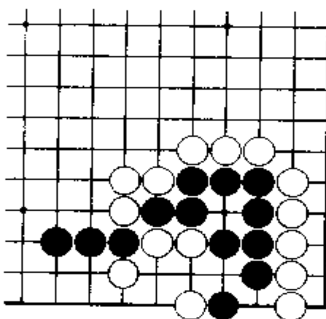

图 237

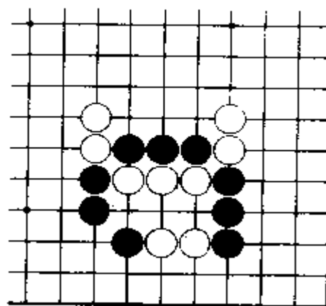
图 238

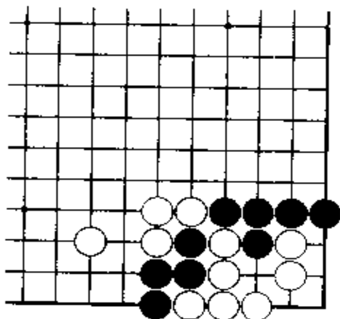
图 239

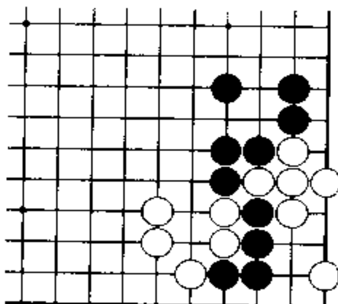
图 240

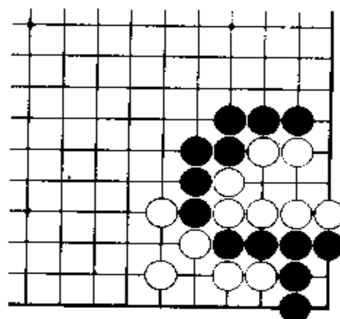

图 241

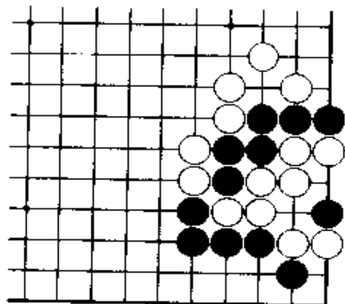

图 242

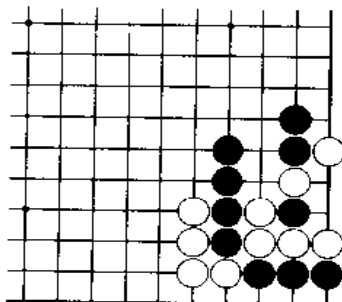

图 243

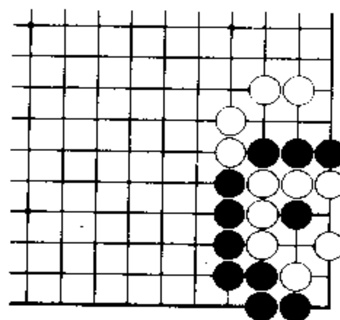

图 244

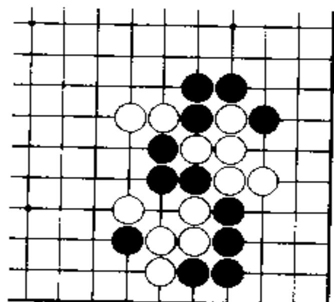

图 245

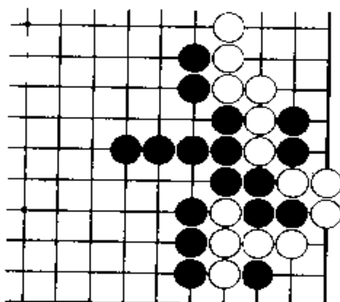

图 246

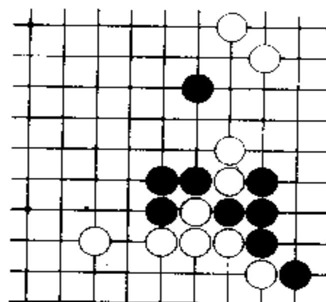

图 247

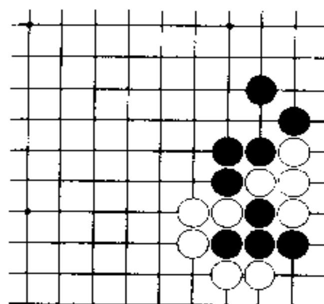

图 248

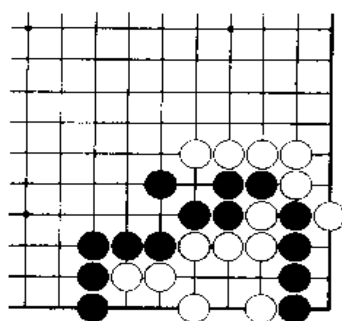

图 249

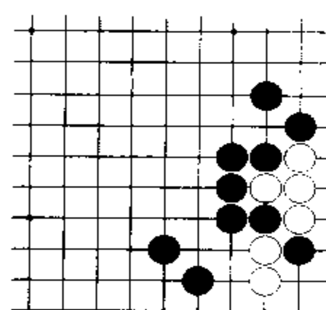

图 250

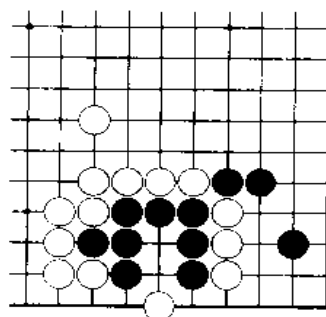

图 251

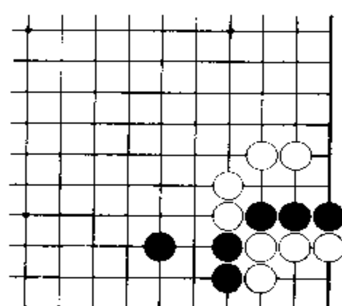

图 252

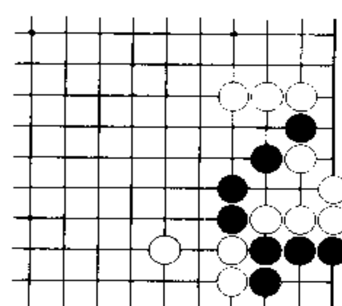

图 253

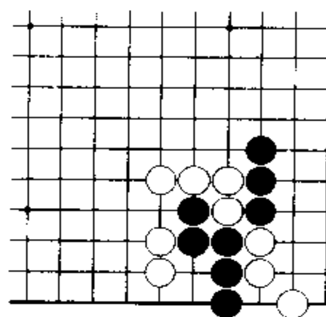

图 254

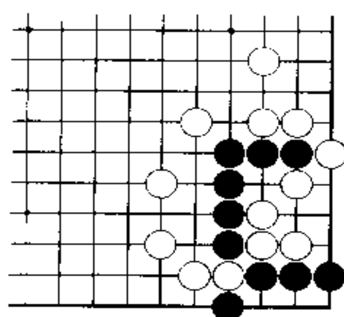

图 255

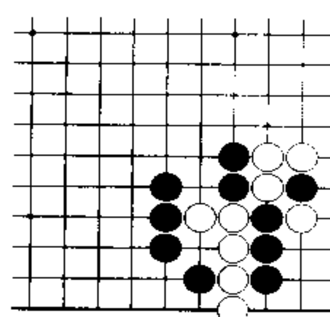

图 256

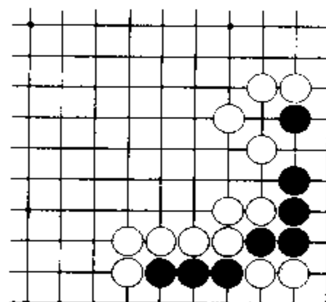

图 257

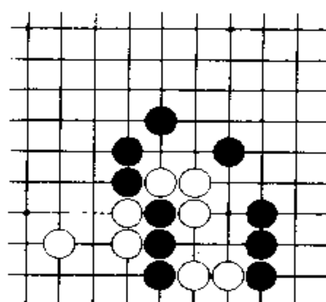

图 258

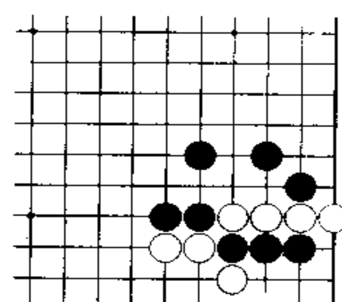

图 259

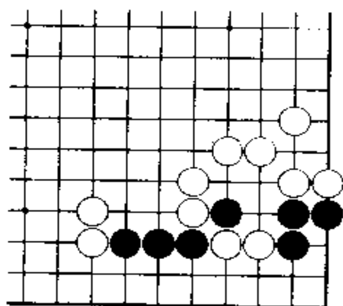

图 260

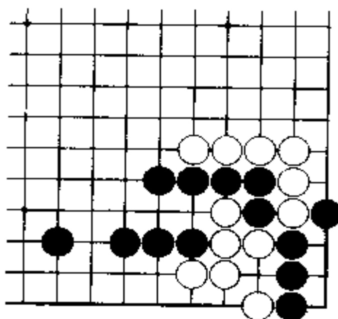

图 261

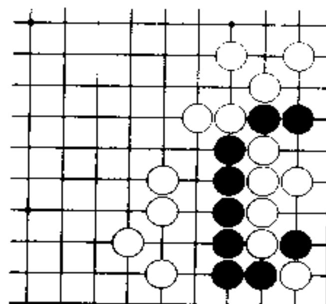

图 262

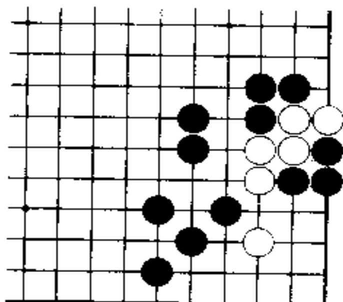

图 263

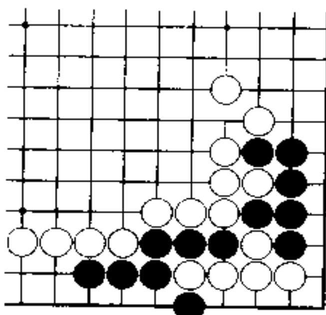

图 264

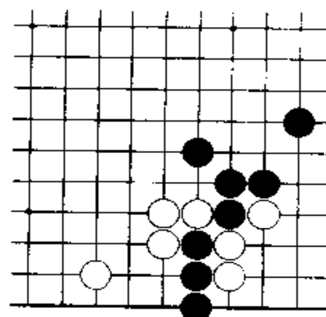

图 265

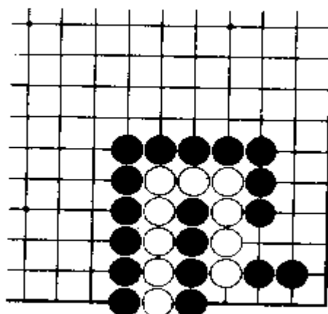

图 266

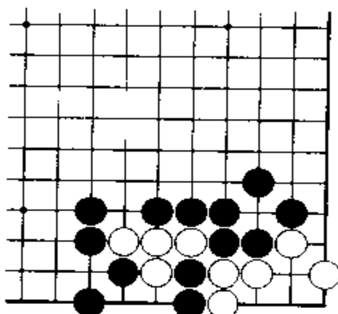

图 267

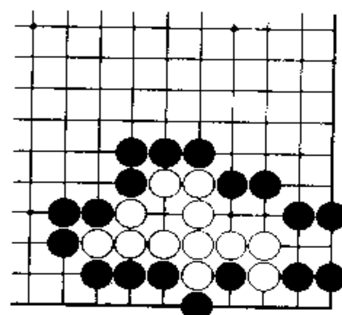

图 268

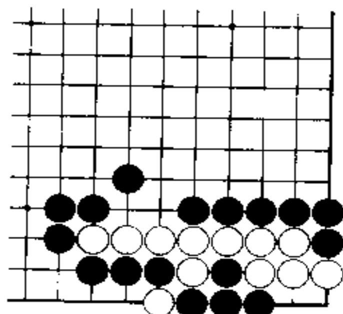

图 269

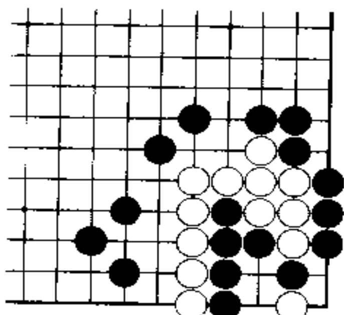

图 270


图 271


图 272


图 273


图 274


图 275

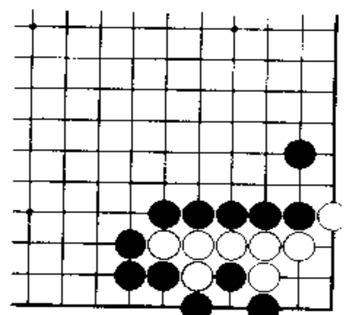

图 276

图 277

图 278

图 279

图 280

图 281

图 282

图 283

图 284

图 285

图 286

图 287

图 288

第五部分

双活

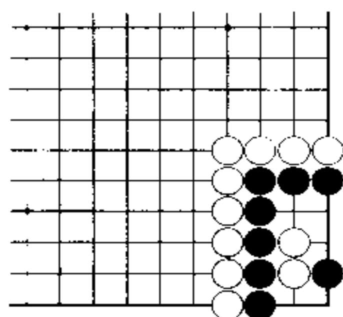
有人认为“围棋是你死我活的争斗”，这是不完全的。因为围棋还有一种有趣的活棋方法，这就是“双活”。所谓“双活”，就是指敌我双方在某一局部战斗中僵持不下，双方互围的棋子均无两个眼，作战结果势均力敌，形成彼此不能制杀对方的局面。其实，这与人类的生存方式也很相似，例如：生活中的好与坏、善与恶等矛盾，它们都是以对立统一的方式，彼此共存于生活的空间。围棋中的“双活”也可视为生活中的共存，即：以双方对立的方式形成统一的结果——双方活棋。在做这部分习题前请先复习：

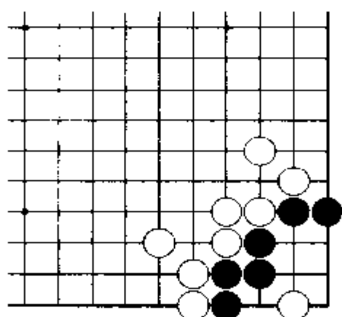
（1）什么是无眼双活；

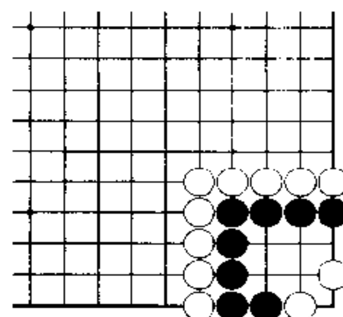
（2）双方各有一只眼的双活；

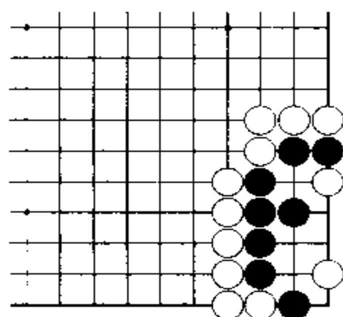
（3）双活形成的必要条件。

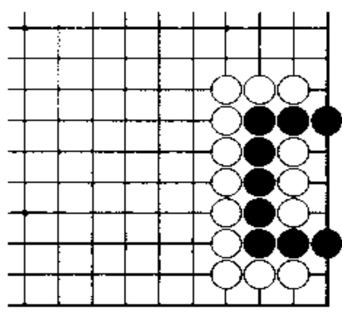
第五部分共 54 道题，全部黑先。请想想看，有什么妙手才能与对方共活呢？

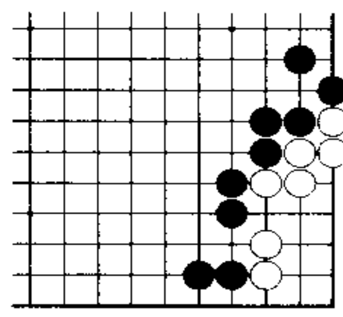

图 289

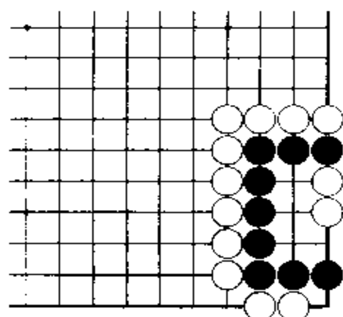

图 290

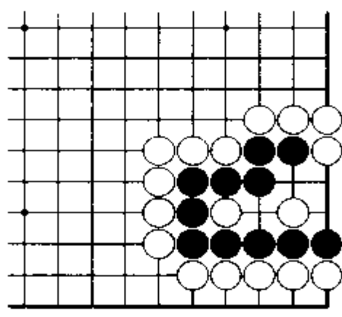

图 291

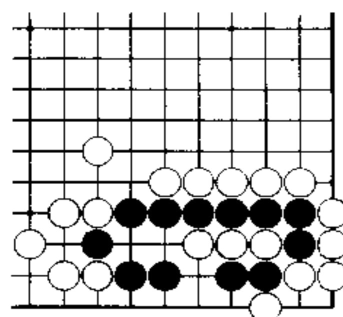

图 292

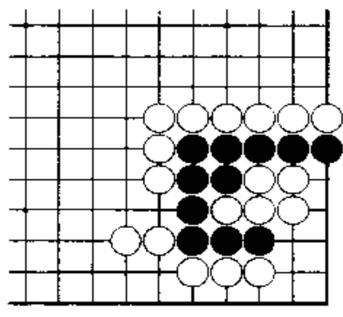

图 293

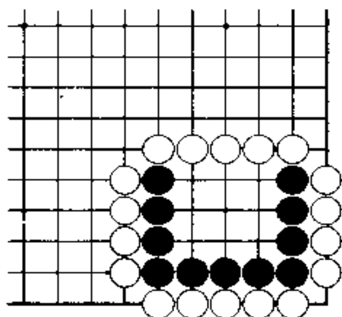

图 294

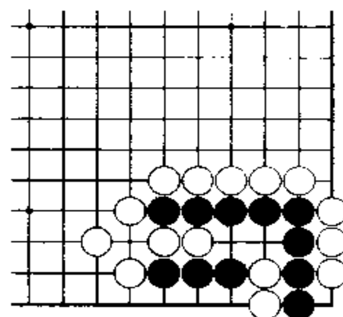

图 295

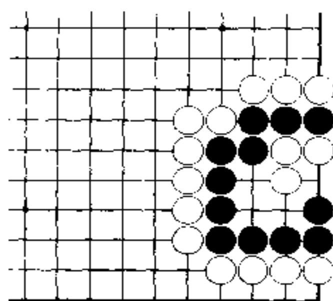

图 296

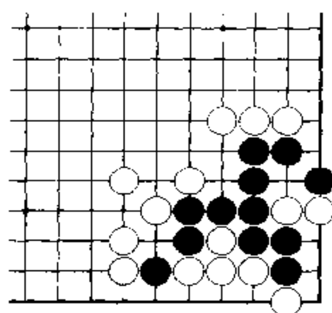

图 297

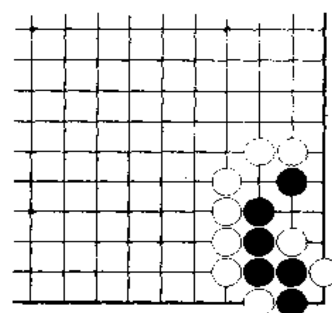

图 298

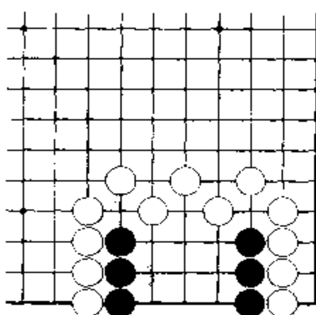

图 299

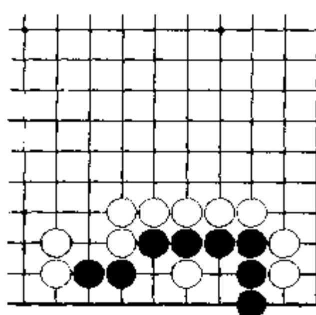

图 300

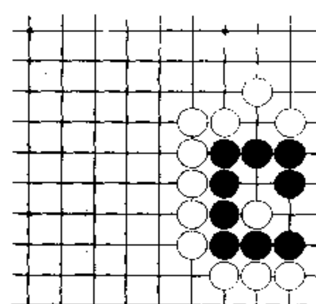

图 301

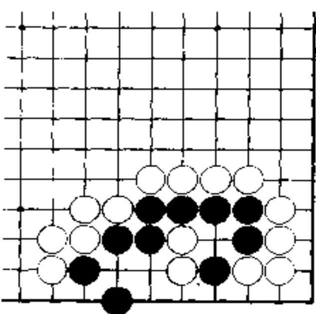

图 302

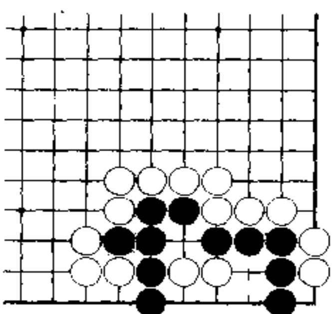

图 303

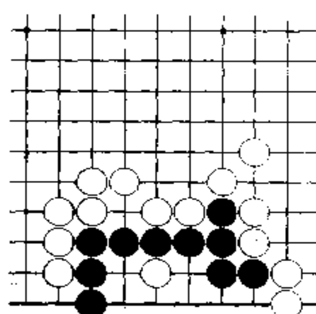

图 304

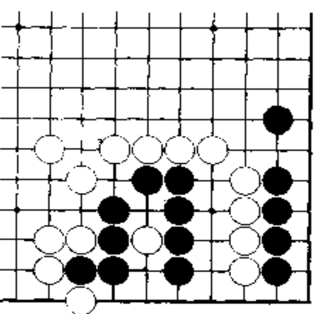

图 305


图 306


图 307


图 308


图 309


图 310

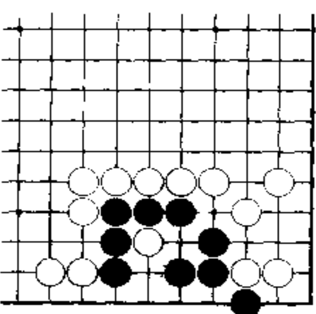
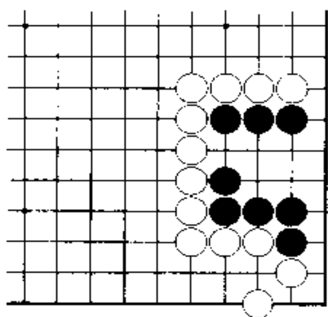
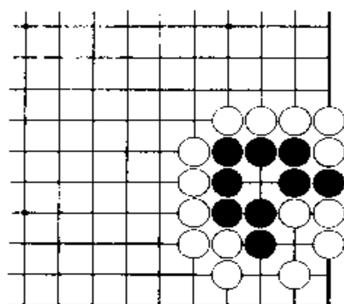
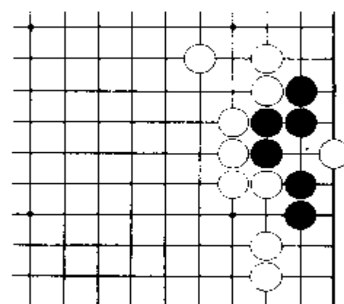
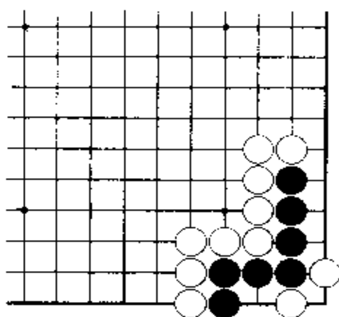

图 311

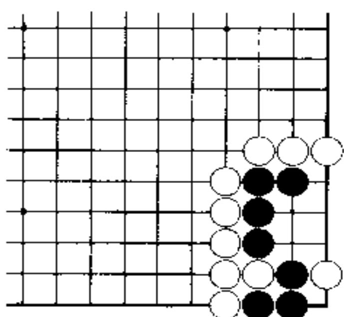
图 312

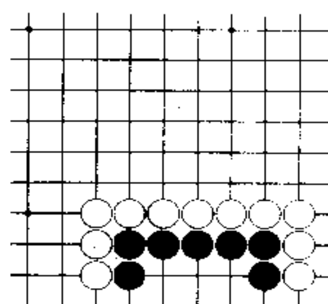

图 313

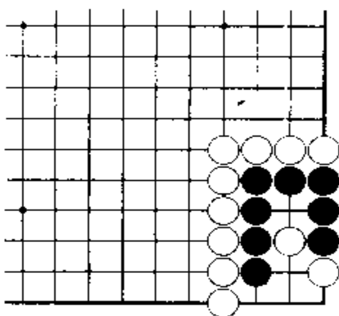

图 314

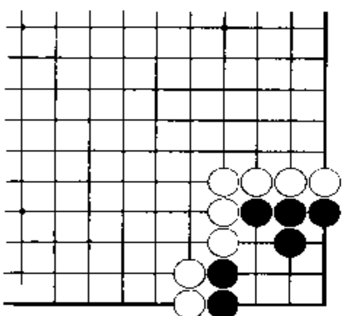

图 315

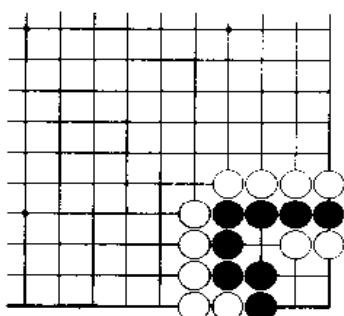

图 316

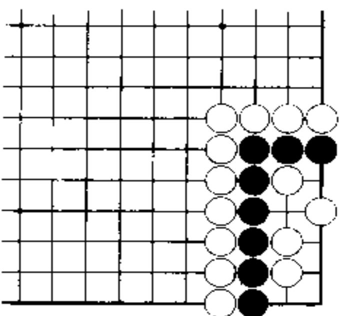

图 317

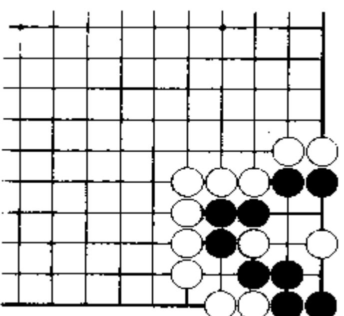

图 318

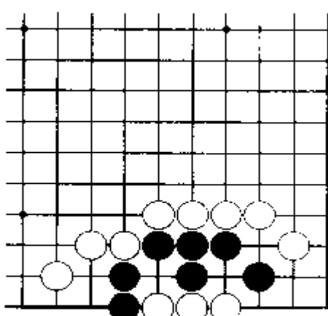

图 319

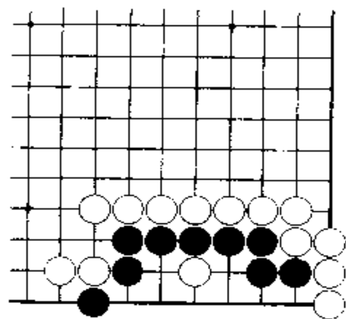

图 320

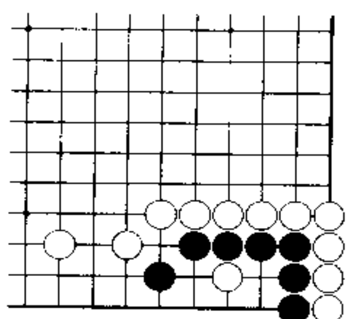

图 321

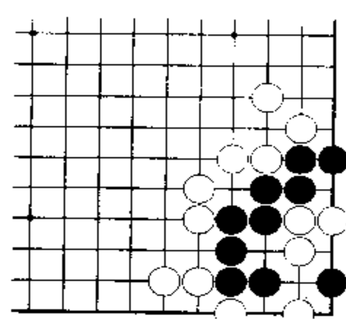

图 322

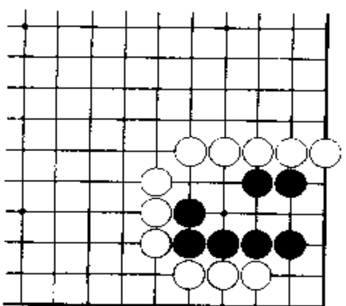

图 323

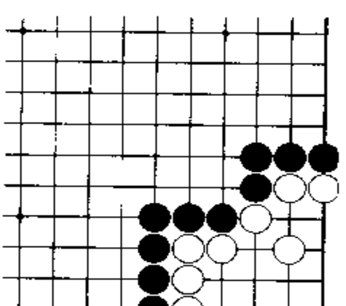

图 324

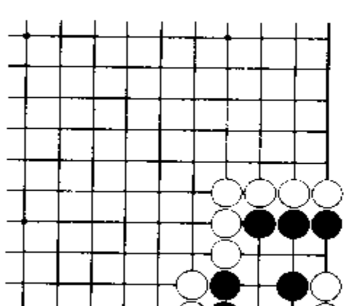

图 325

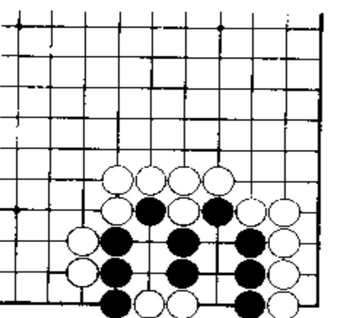

图 326

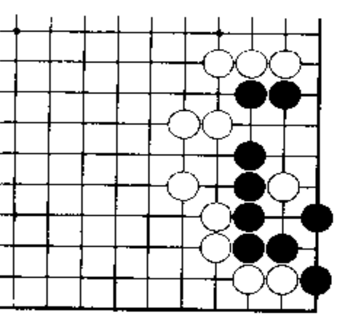

图 327

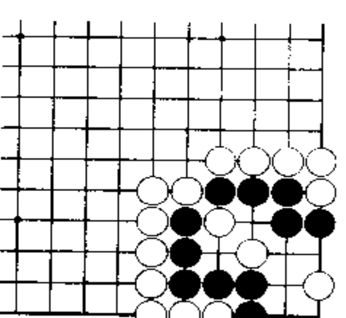

图 328

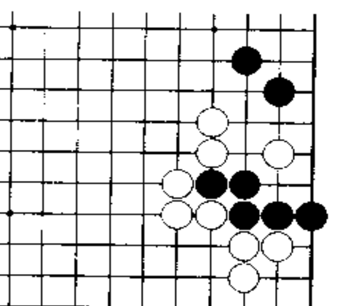

图 329

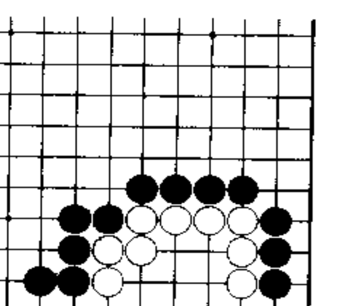

图 330

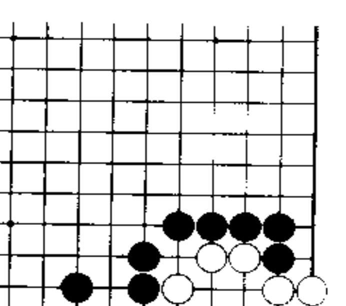

图 331

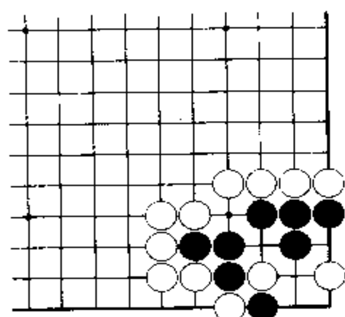

图 332

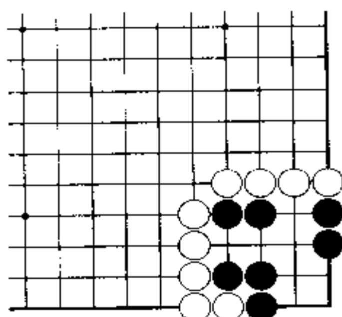

图 333

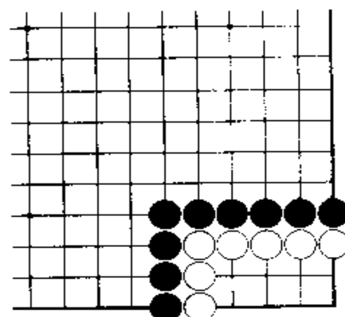

图 334

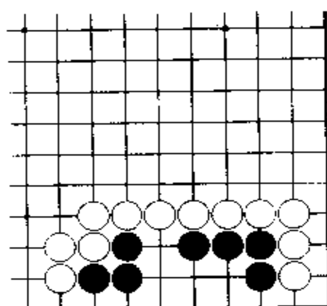

图 335

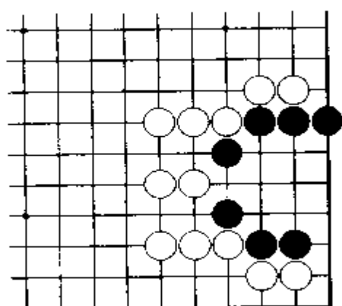

图 336

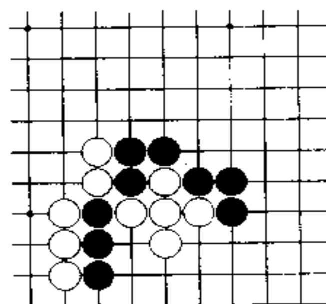

图 337


图 338


图 339


图 340


图 341


图 342

第六部分

要点

所谓要点，顾名思义就是对局中双方争夺的重要位置所在，这些地方在实战中是敌我双方都要全力争夺的。一般来讲，对局中只要争先抢占了要点，即可占据有利地形，掌握作战的主动权，逼迫对方处于被动的地位，从而使胜利的天平向我方倾斜。

总括地讲，要点大致可以分为三大类：

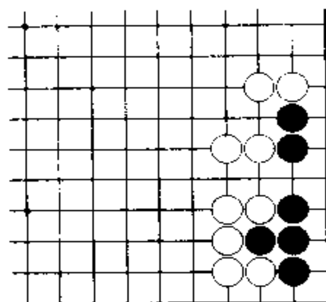
(1) **有关双方形势上的消涨点**，这主要是检验我们是否具有良好的审时度势的大局观；

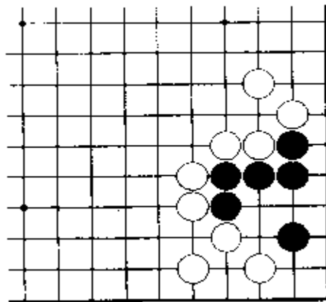
(2) **有关双方根据地的要点**，这是对我们是否具有作战意识和作战能力的检验；

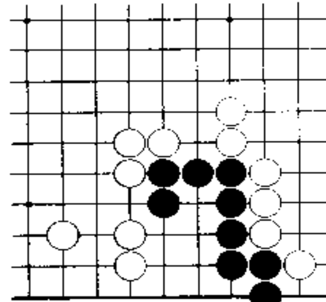
(3) **有关死活问题中的要点**，它是考验我们是否具有敏锐的棋形感觉和发现手筋洞察力的能力。

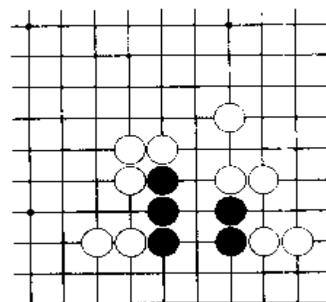
而这些条件的具备，是与我们平时对一点一滴知识的积累分不开的。

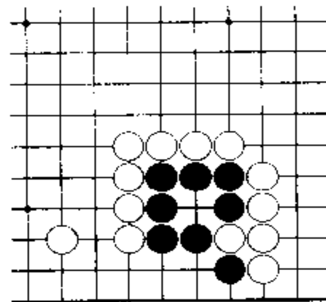
第六部分共 63 道题，全部黑先。你能发现其要点所在吗？

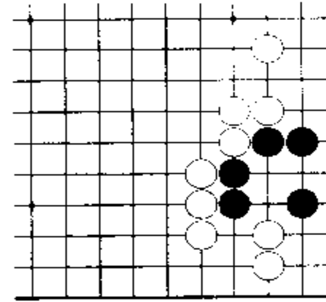

图 343

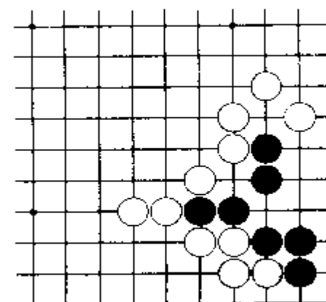

图 344

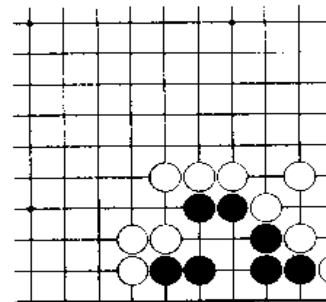

图 345

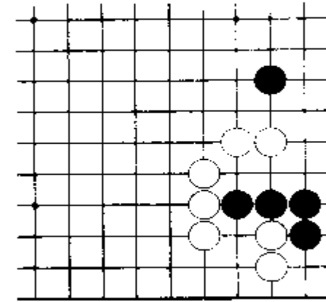

图 346

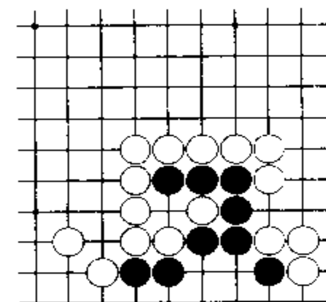

图 347

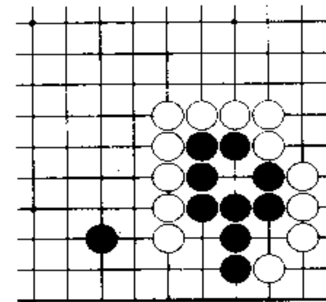

图 348

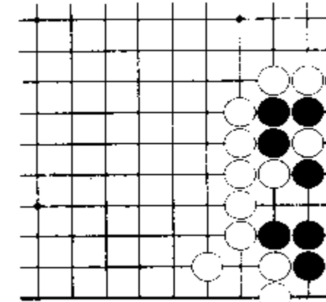

图 349

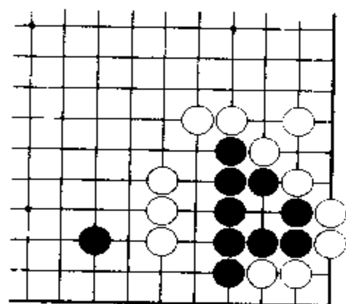

图 350

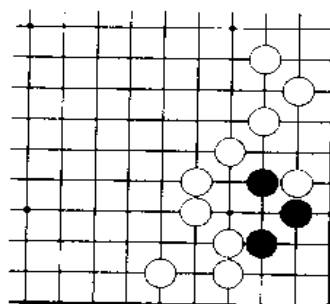

图 351

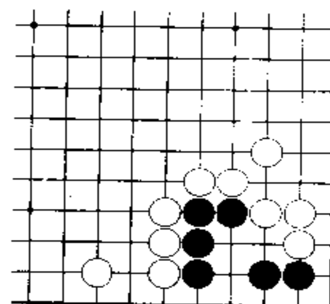

图 352

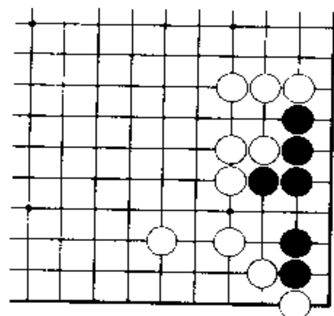

图 353

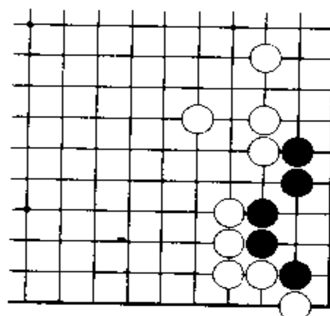

图 354

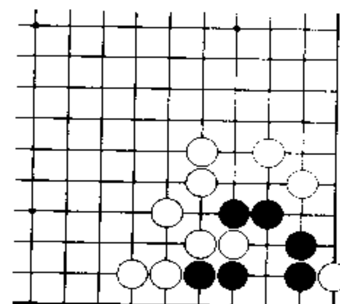

图 355

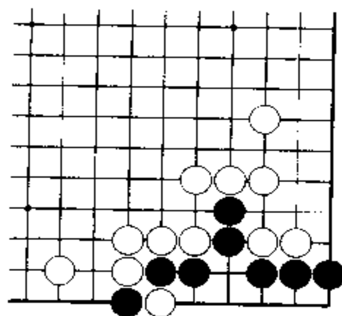

图 356

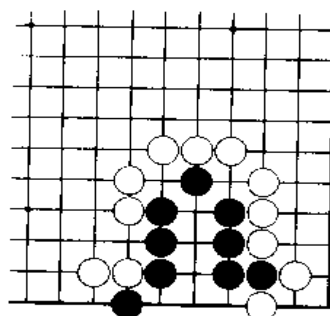

图 357

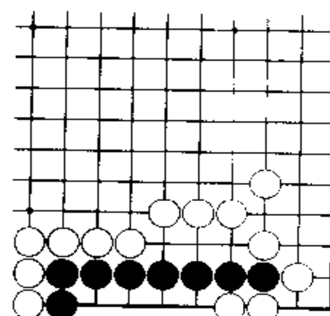

图 358

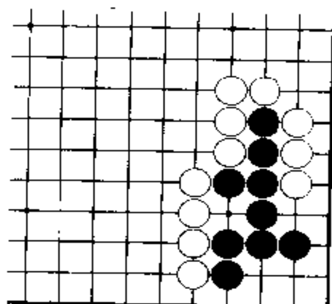

图 359

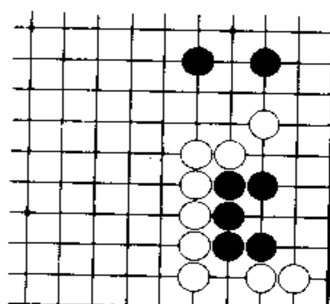

图 360

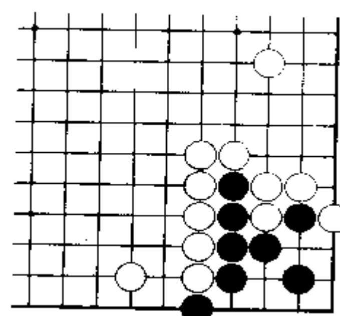

图 361

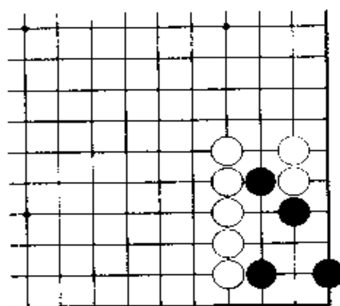

图 362

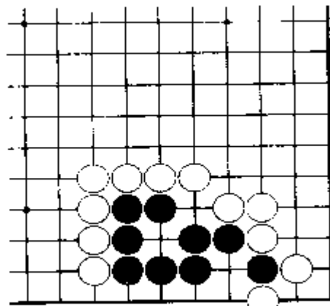

图 363

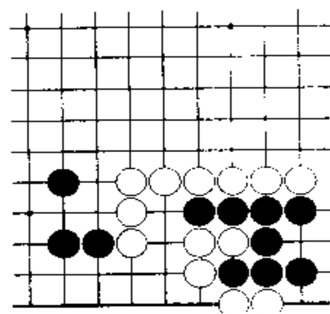

图 364

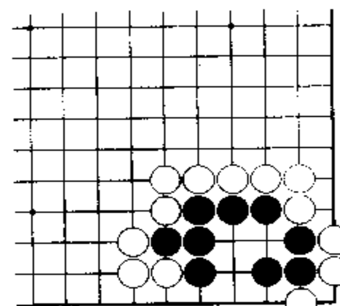

图 365

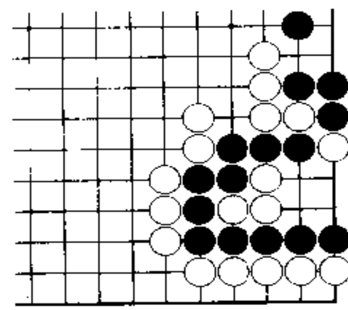

图 366

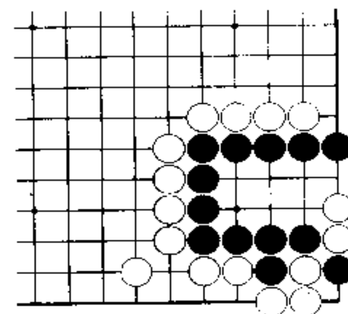

图 367

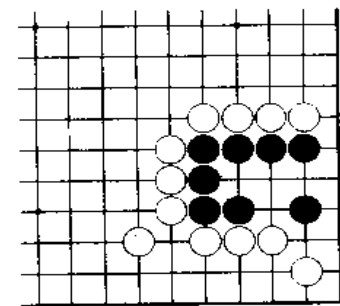

图 368

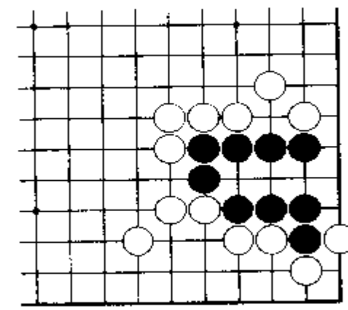

图 369

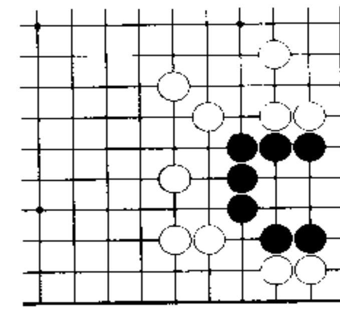

图 370

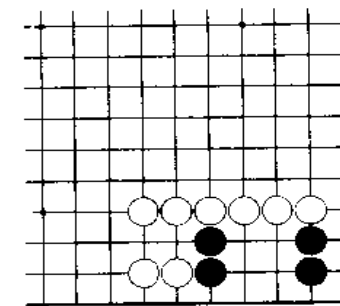

图 371

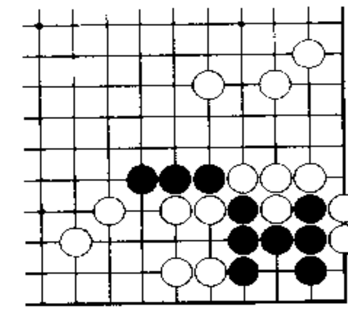

图 372

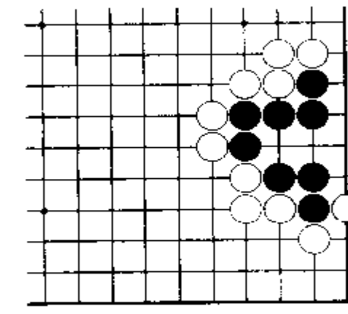

图 373

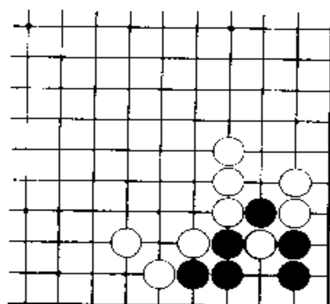

图 374

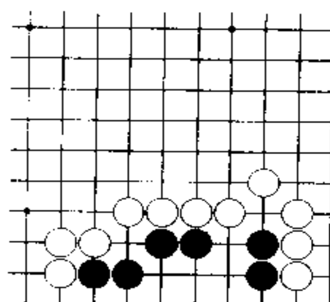

图 375

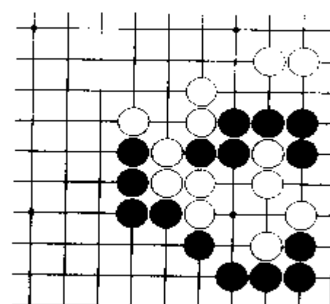

图 376

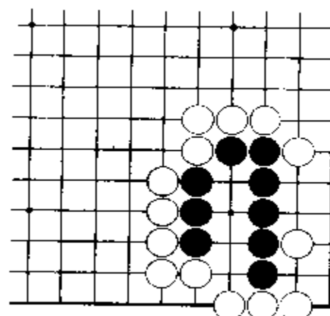

图 377

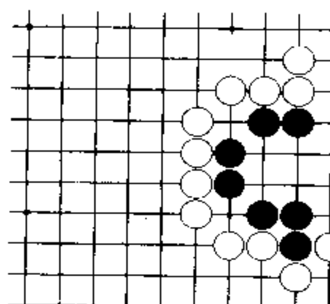

图 378

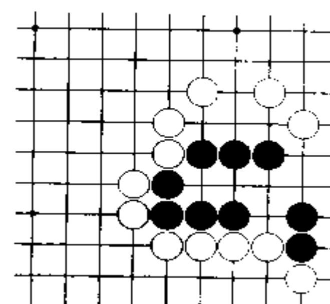

图 379

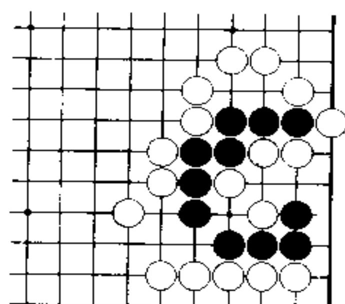

图 380

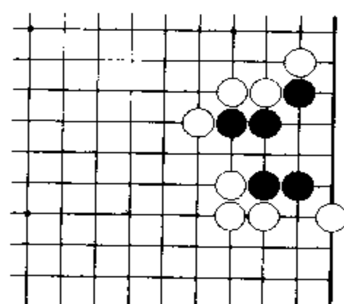

图 381

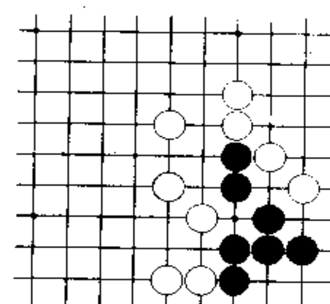

图 382

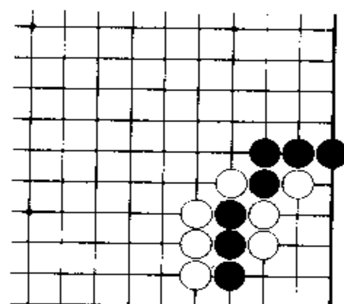

图 383

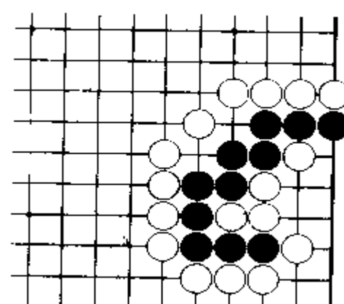

图 384

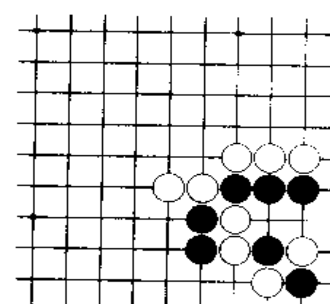

图 385

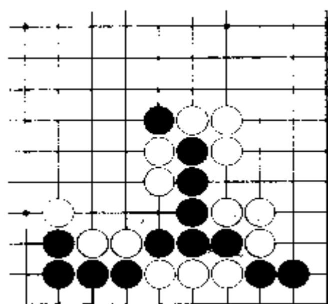

图 386

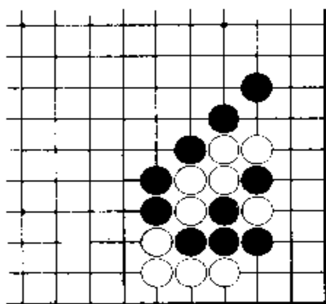

图 387

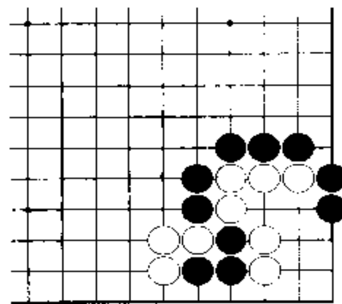

图 388

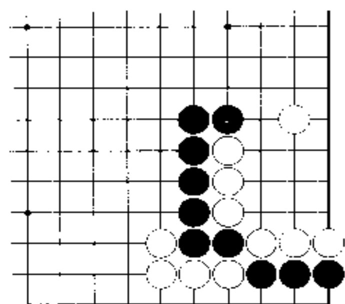

图 389

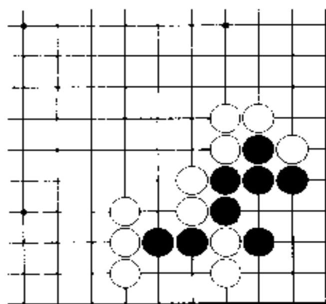

图 390

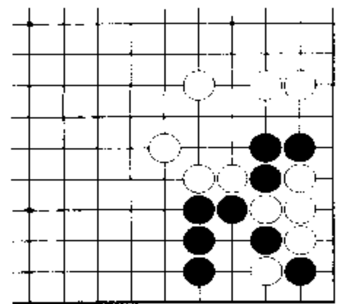

图 391


图 392


图 393


图 394


图 395


图 396

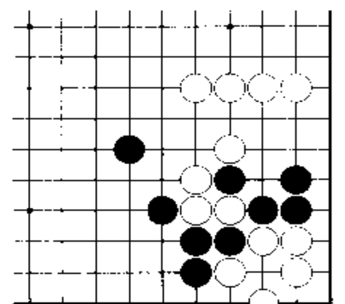

图 397

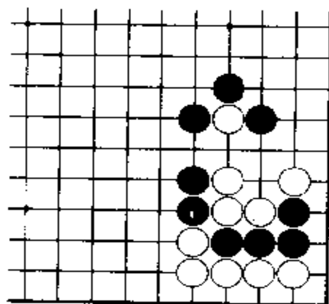
图 398

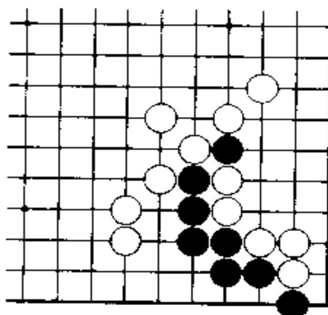
图 399

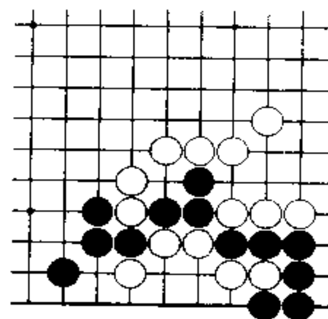
图 400

图 401

图 402


图 403


图 404


图 405

第七部分

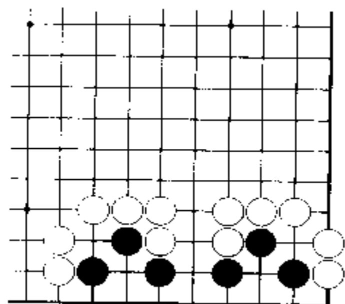
棋理

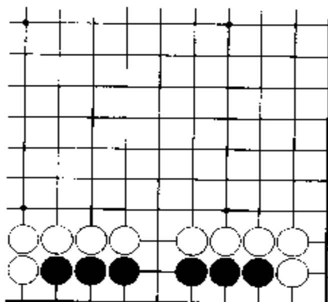
生活中的许多谚语既形象又生动，它们是用通俗的语言，寓示了深刻的人生哲理。所以，多年来谚语一直被人们深深地喜爱。

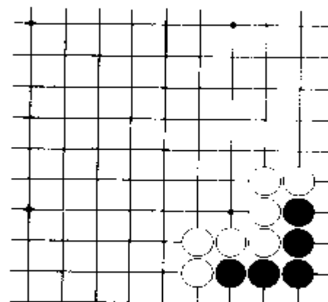
围棋也有许多的谚语，在棋界广泛流传，它用通俗易懂的语言揭示了深刻的棋理，并含有劝诫的意义。如：**“2·一路上多妙手”、“左右同形击其中”**等等。

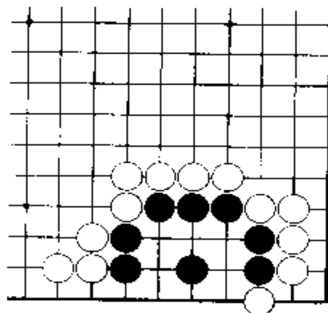
这些谚语是人们在长期的实践中总结出来的棋理，它的语言生动，寓意深刻，初学者一定要很好地掌握它们，并在实践中做到灵活运用。

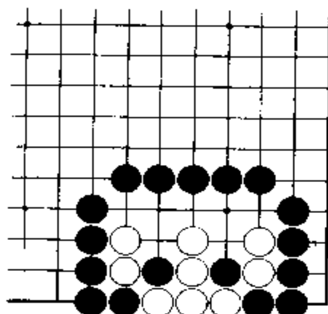
第七部分共36道题，全部黑先。你如何才能正确地运用围棋谚语解答这些死活趣题呢？

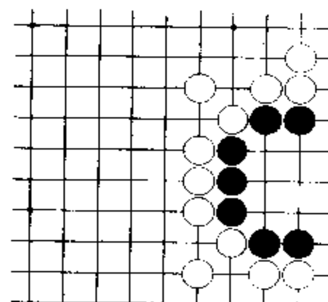

图 406

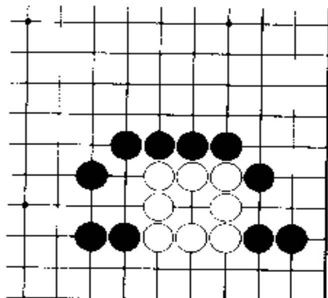

图 407

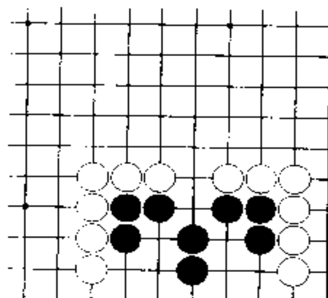

图 408

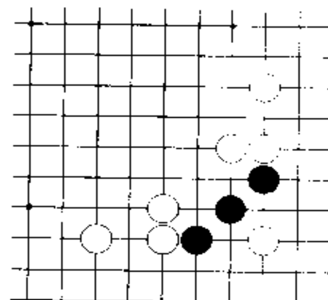

图 409

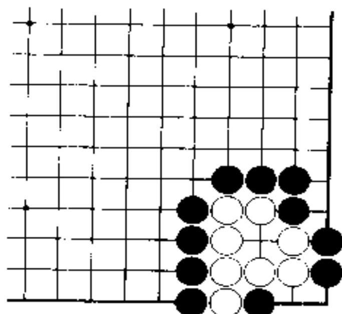

图 410

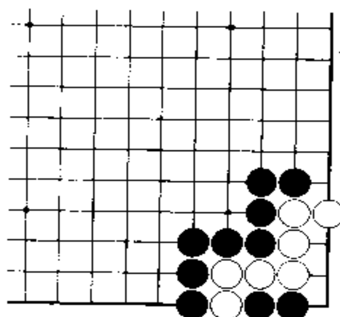

图 411

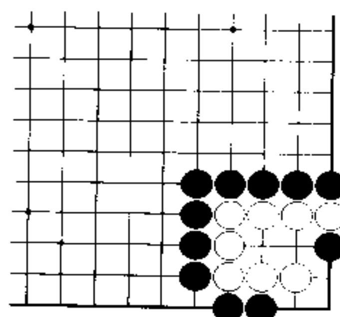

图 412

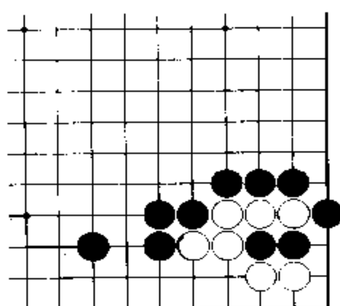

图 413

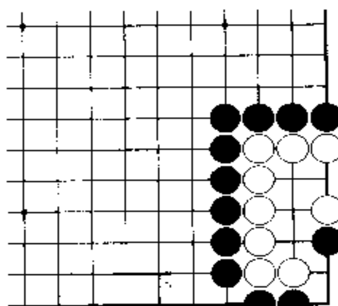

图 414

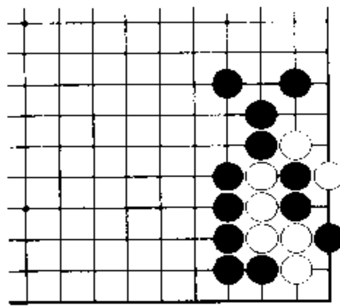

图 415

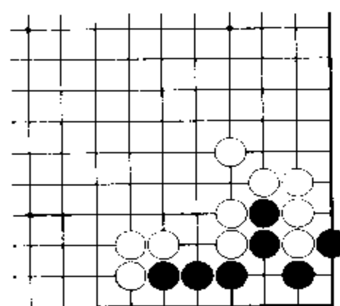

图 416

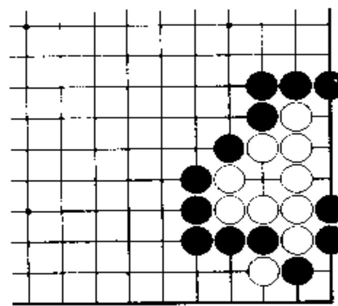

图 417

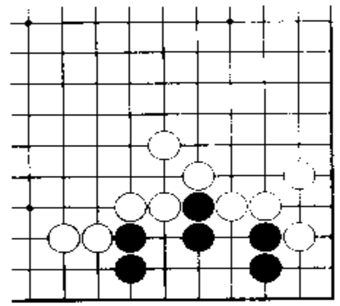

图-418

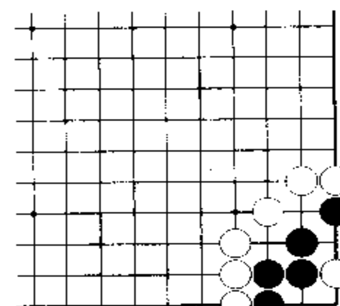

图 419

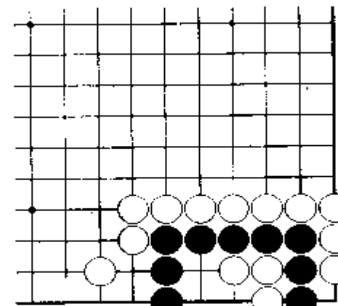

图 420

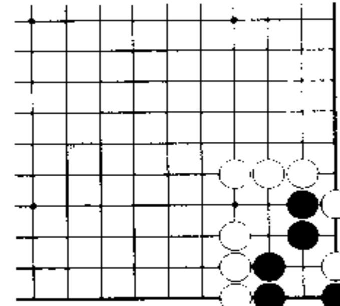

图 421

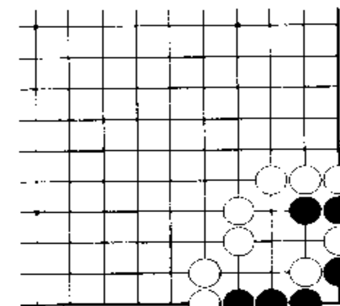

图 422

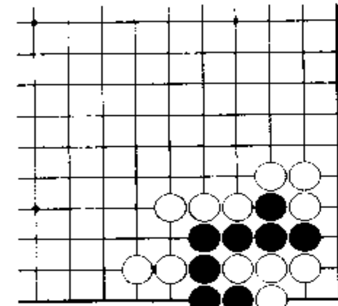

图 423

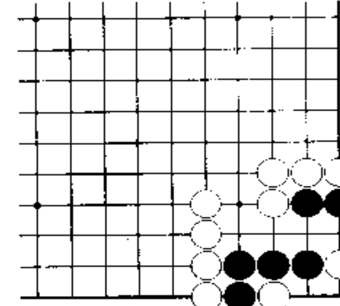

图 424

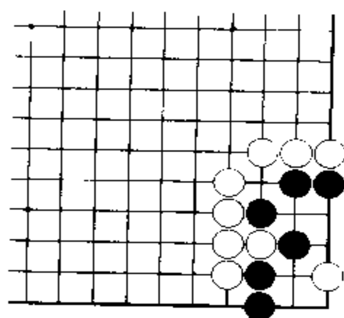

图 425

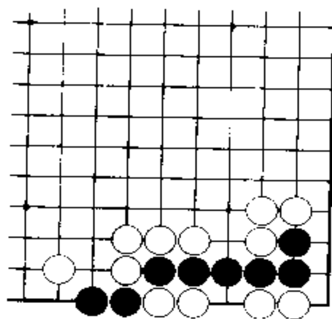

图 426

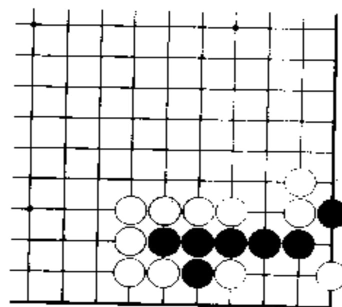

图 427

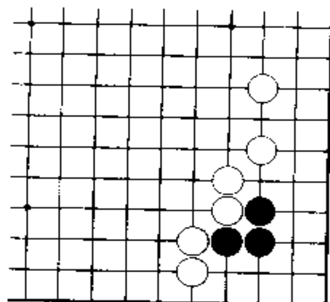

图 428

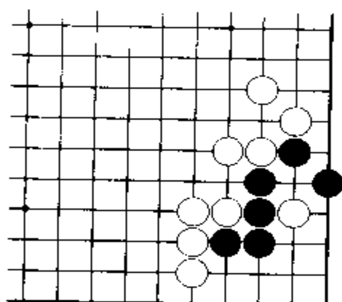

图 429

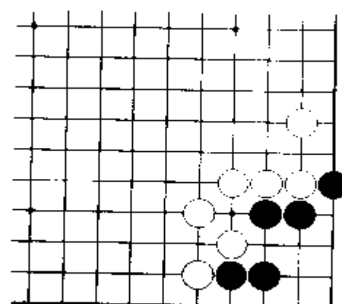

图 430

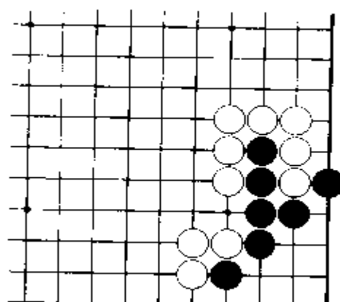

图 431

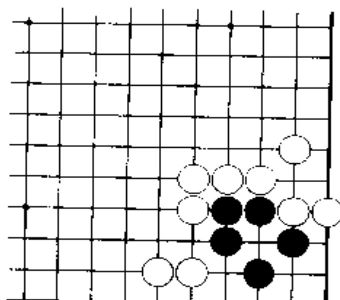

图 432

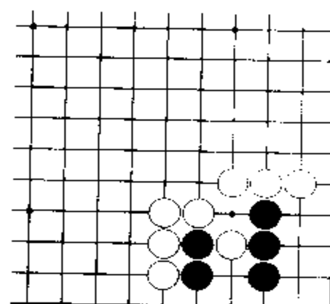

图 433

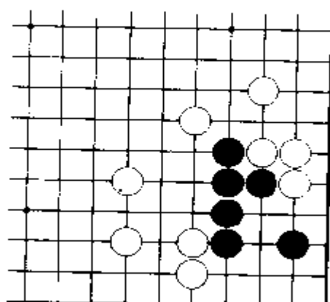

图 434

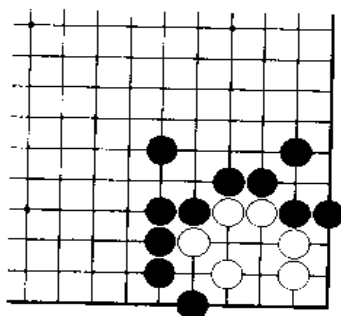

图 435

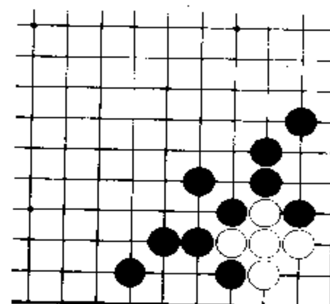

图 436


图 437


图 438


图 439


图 440


图 441

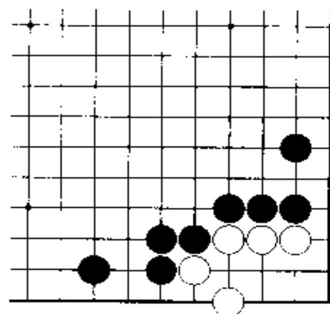
第八部分
常型

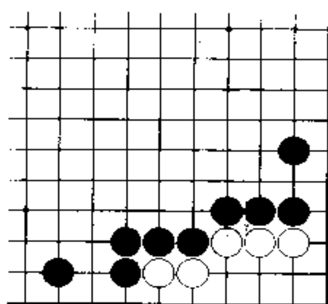
角部的死活图形是千变万化的，对杀的计算过程也是十分复杂的。凡是下棋的朋友大概都知道**“一着不慎，满盘皆输”**的格言吧，它清楚地告诉我们对于每一步棋都要反复推敲，对于每个变化都要仔细斟酌。同时棋经也告诫我们**“随手而下者为无谋之人，不思而应者是取败之道”**，由此可见基本功的练习是何等的重要了。

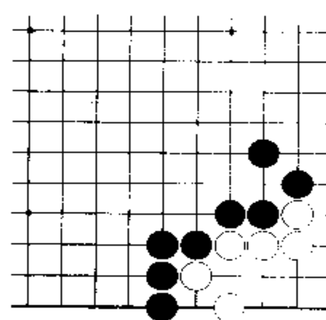
有的初学者，平时不大注意基本功的练习，认为只要是会下棋、能赢棋就可以了，何苦下功夫去研究死活呢。这种想法是错误的，基本功不好，棋艺水平是难以长进的。所以，只会下棋是不行的，必须要做好基础性训练，否则只能成为无源之水、无本之木。

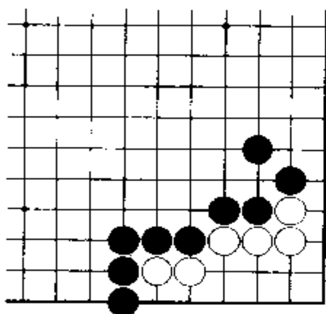
为了加强基础训练，本部分选择了几种角部死活问题的基本常型，如：大猪嘴、小猪嘴、带钩型、曲尺型等等……希望通过这些练习，能够培养棋手敏锐的观察力和对棋形的良好感觉。如果你能做到举一反三，触类旁通的话，那么你对棋形的感觉是非常好的。

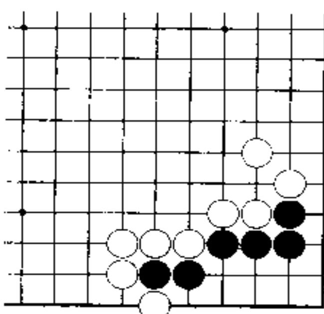
第八部分共 27 道题，全部黑先。你能正确地解答吗?

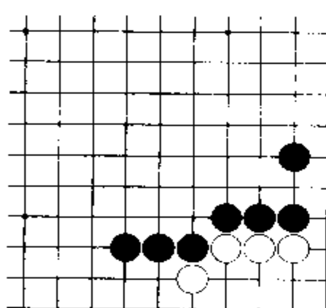

图 442

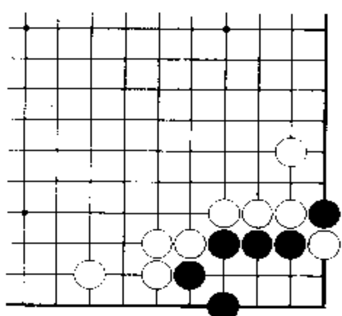

图 443

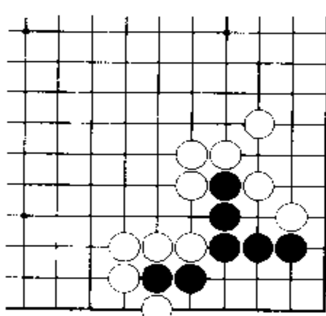

图 444

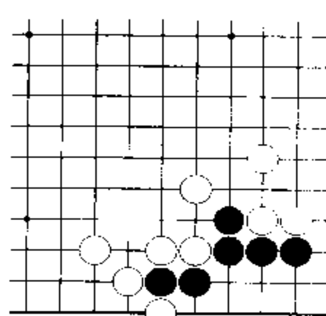

图 445

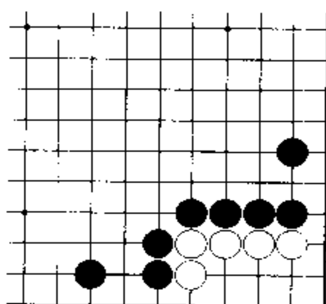

图 446

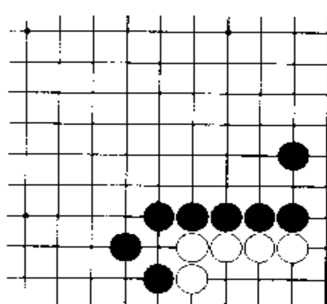

图 447

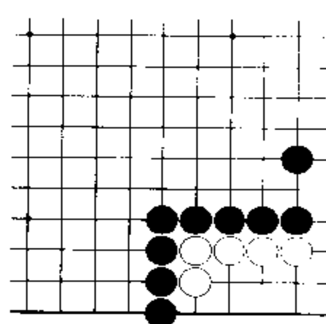

图 448

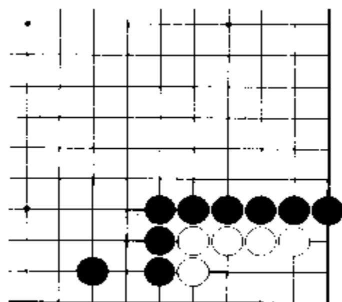

图 449

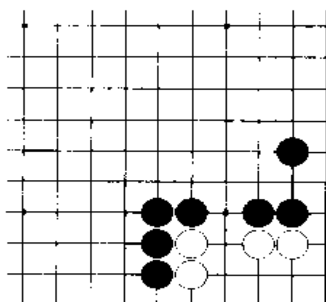

图 450

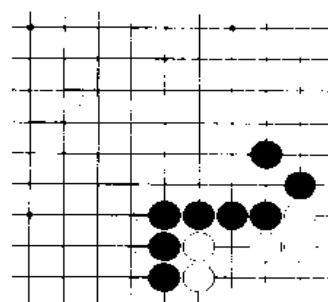

图 451

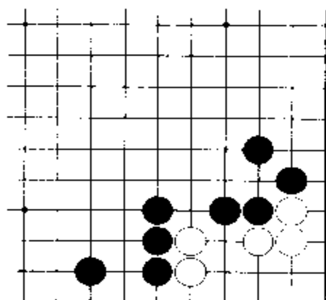

图 452

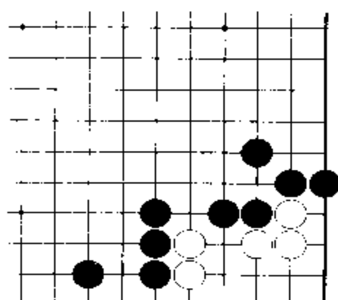

图 453

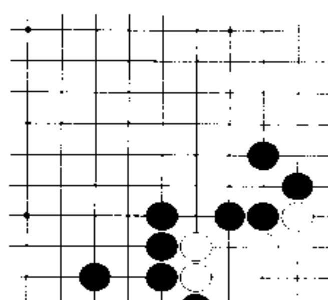

图 454

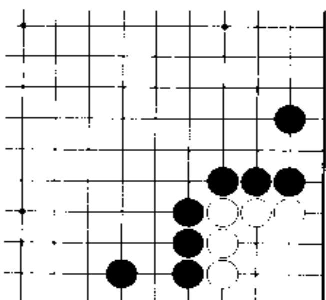

图 455

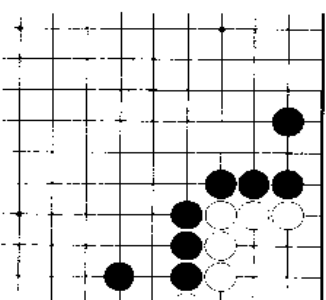

图 456

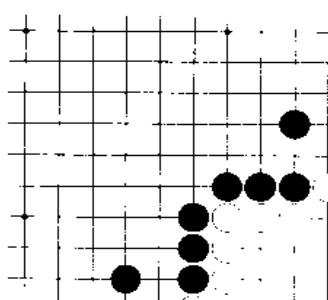

图 457

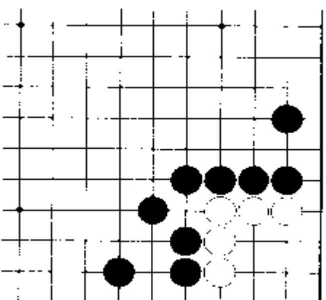

图 458

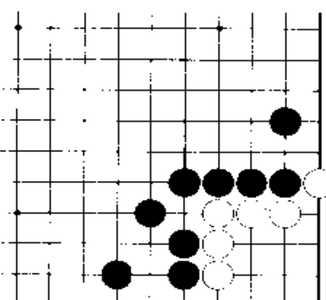

图 459

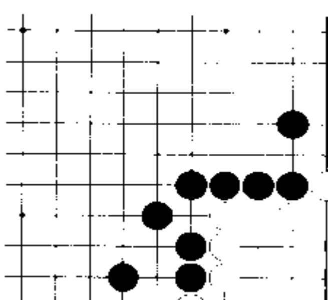

图 460

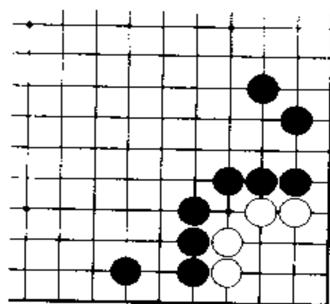

图 461

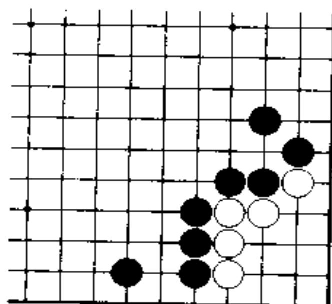

图 462

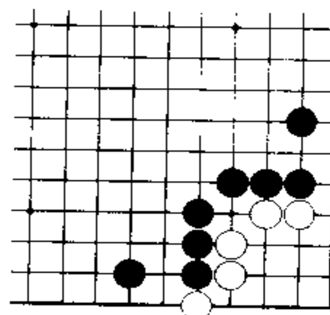

图 463


图 464


图 465


图 466


图 467


图 468

第九部分

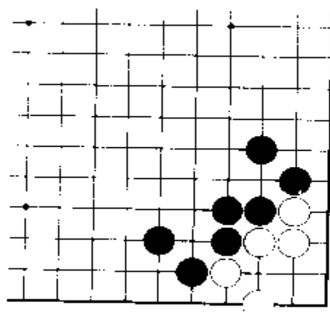
打劫

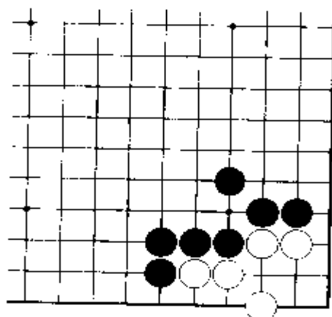
打劫是对局中最常用的基本战术之一，它是指对局双方从开劫、提劫、找劫、应劫、再提劫，直至劫最后解消的整个过程。

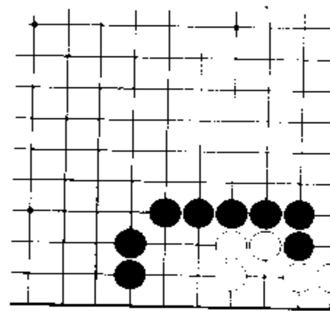
打劫是围棋攻防中比较麻烦的一种战术，当然这只是相对其它战术而言的。因为只要对杀的双方一旦出现劫争，马上就会涉及到先手劫、后手劫、缓气劫、连环劫等一系列的问题，与此同时，还要考虑到本身劫材的情况或其它劫材与本劫的大小比较，以及双方劫材的多少等诸多因素。这些问题足以使初学者感到为难了。

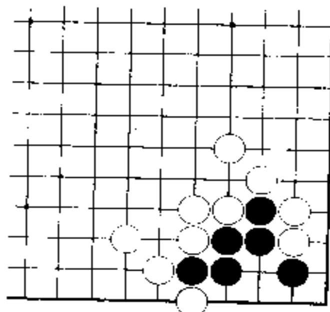
所以，一般来讲初学者最怕打劫，只要出现劫争时心里就发慌；更有甚者是当遇到打劫的情况时绕着走，宁肯局部吃亏也不愿正面交锋，总觉得打起劫来心里没底；也有一些初学者觉得打劫很有意思，看见劫就想打，可是打着打着就会觉得打了半天劫，不但没有得到便宜，反而越打越吃亏，这说明还没有掌握打劫的技巧和计算其价值大小的方法。

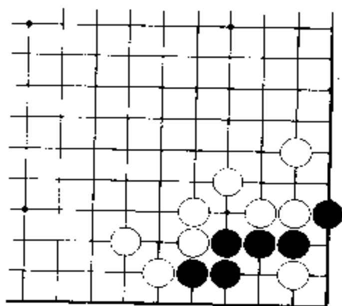
为了使初学者更好地掌握打劫战术的基本要领，本部分我们共收集了 45 道习题，全部黑先。通过练习能够使大家熟练运用打劫战术，做到遇劫不慌、临危不乱、沉着冷静、随机应变。

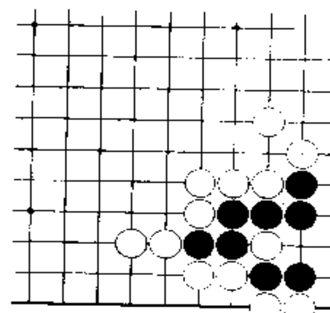

图 469

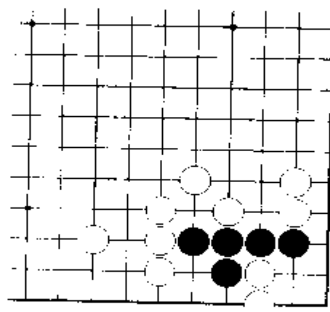

图 470

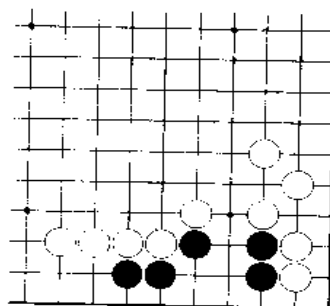

图 471

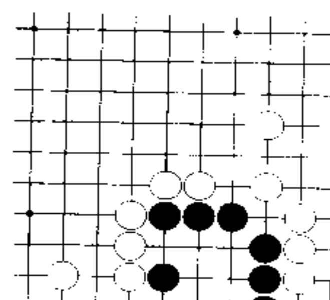

图 472

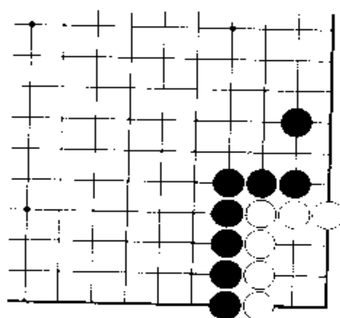

图 473

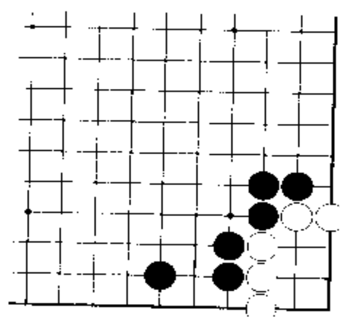

图 474

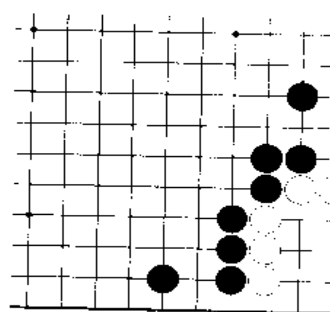

图 475

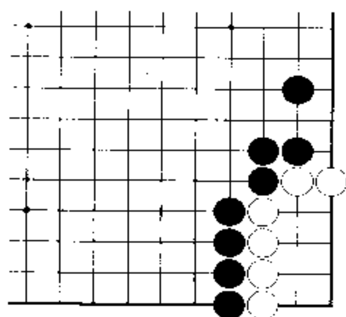

图 476

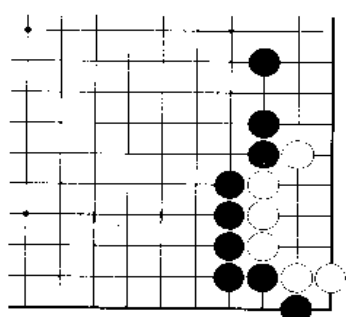

图 477

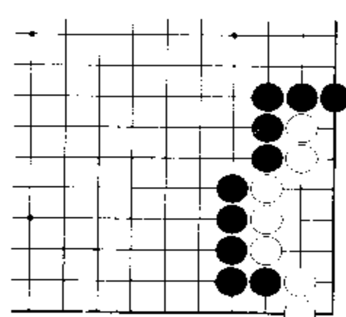

图 478

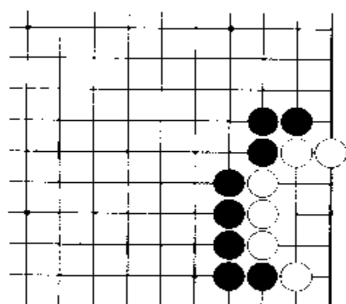

图 479

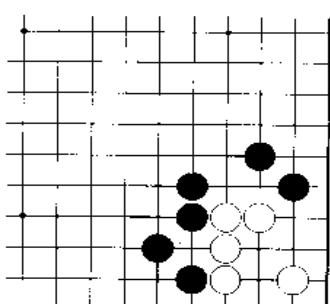

图 480

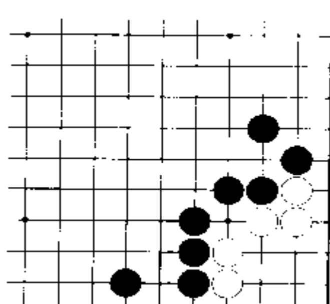

图 481

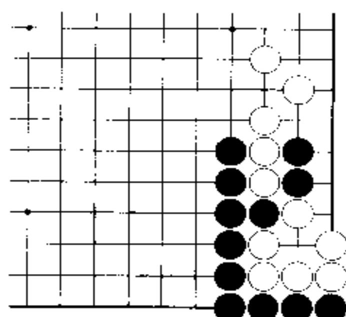

图 482

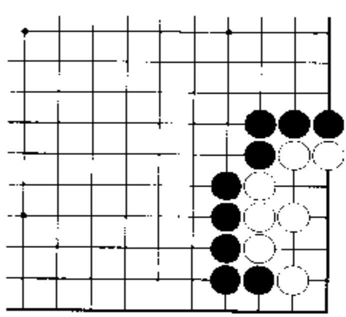

图 483

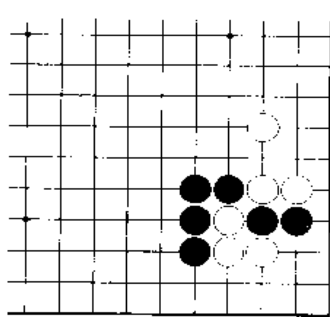

图 484

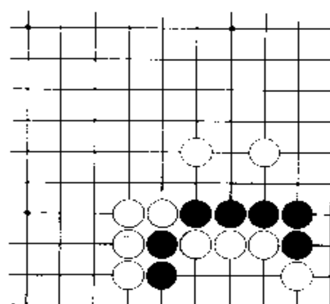

图 485

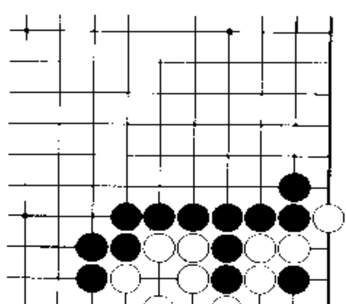

图 486

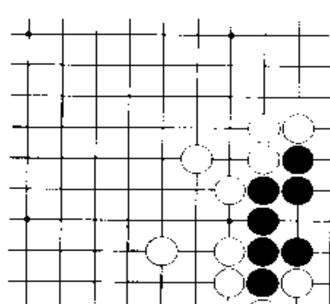

图 487

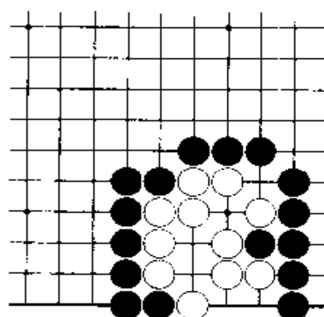

图 488

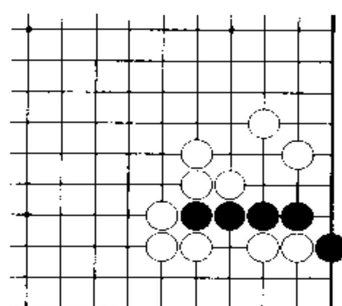

图 489

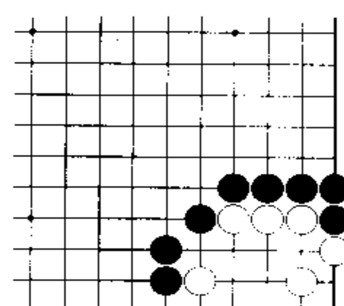

图 490

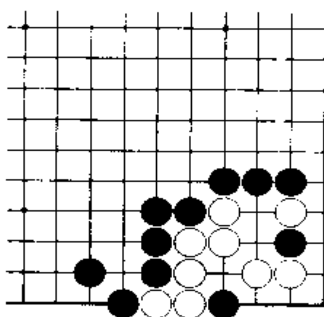

图 491

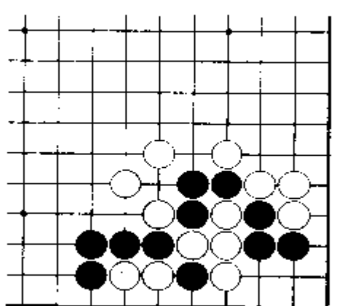

图 492

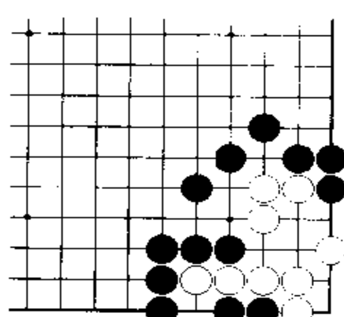

图 493

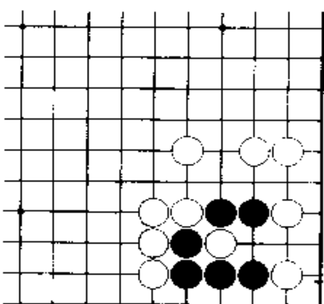

图 494

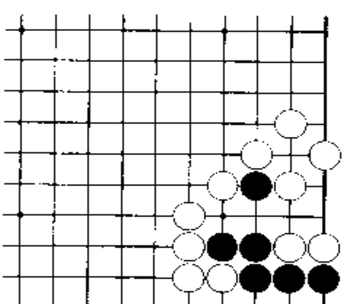

图 495

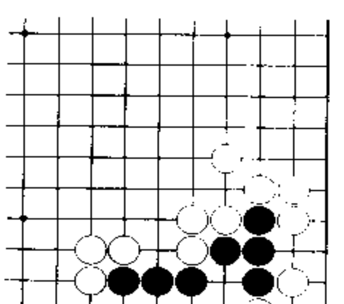

图 496

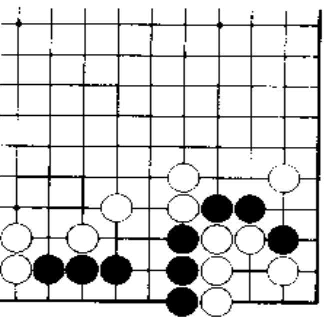

图 497

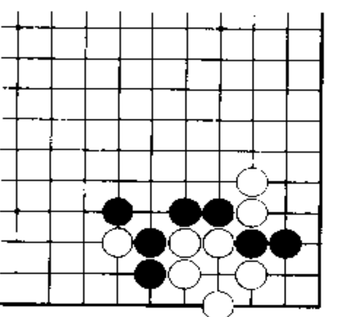

图 498

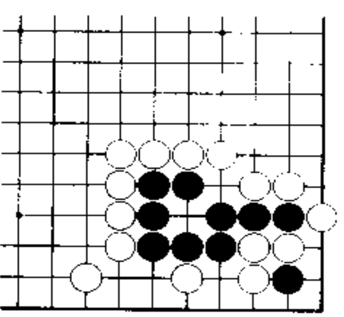

图 499


图 500


图 501


图 502


图 503


图 504

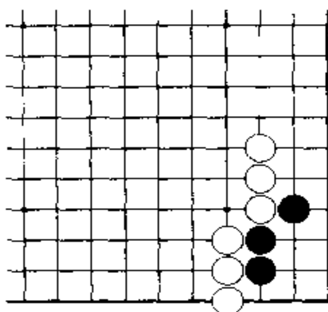


图 505

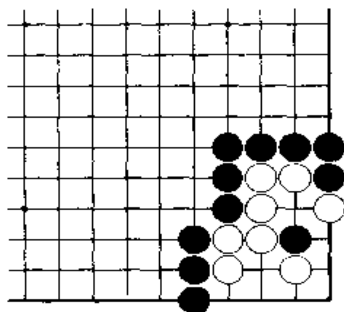


图 506

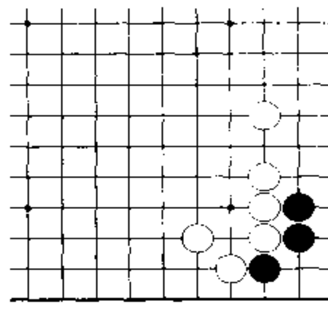


图 507

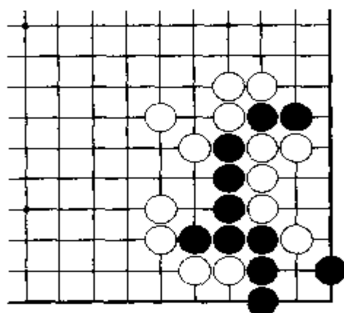


图 508

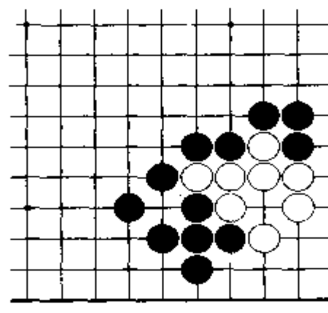


图 509

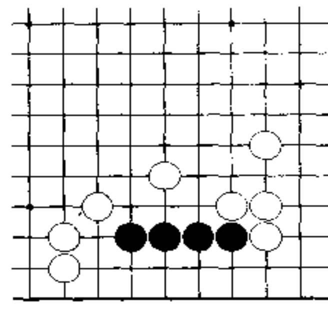


图 510

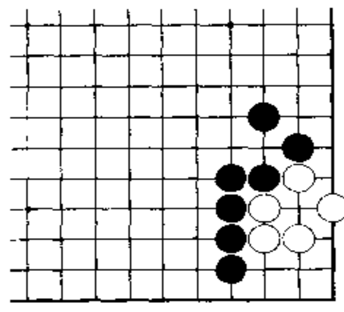


图 511

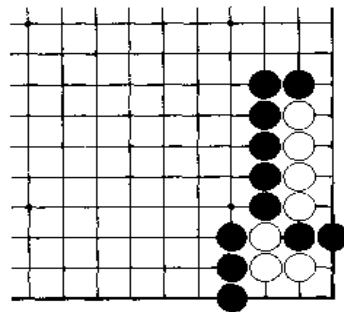


图 512

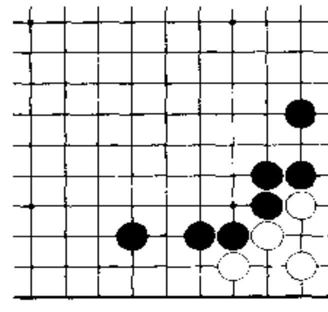


图 513

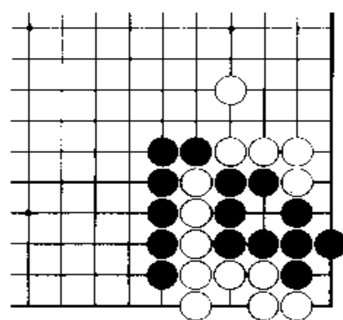
第十部分

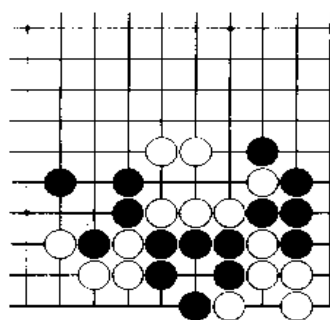
趣题

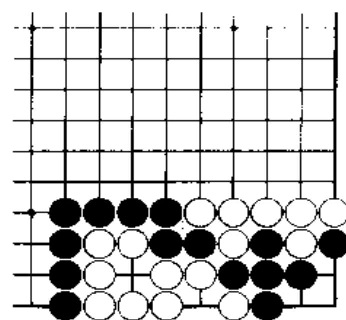
当你初步学会了打劫的基本战术以后，相信你对围棋的兴趣一定会越来越浓了，同时棋艺水平也一定有了很大的提高。

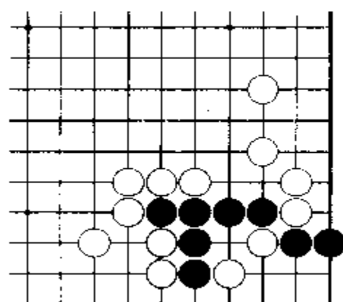
在上篇的最后部分，我们选择了27道趣味习题供大家练习。其中有一些题是在打劫的基础上又进一步引深的连环劫，其着法既暗藏玄机又趣味无穷，这就需要开动脑筋去寻找绝妙好点、选择最佳结果。

希望这些趣味习题能够激发你对围棋的兴趣，提高综合棋力，从而更好地在围棋知识的海洋中树起自信的风帆，驶向胜利的彼岸。


图 514


图 515


图 516


图 517

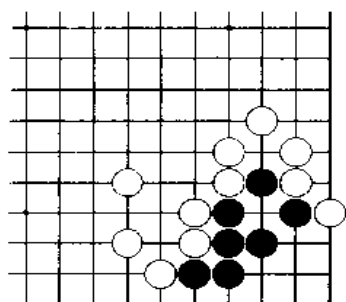

图 518

图 519

图 520

图 521

图 522

图 523

图 524

图 525

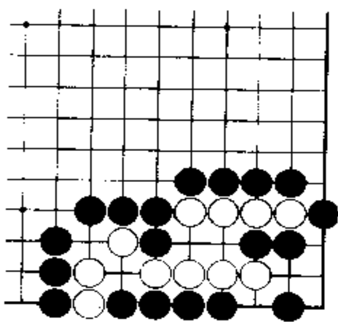


图 526

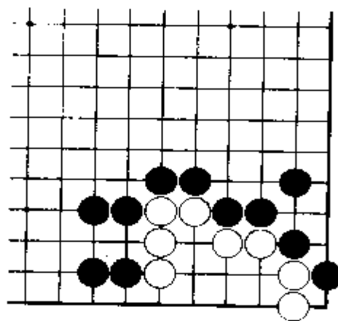


图 527

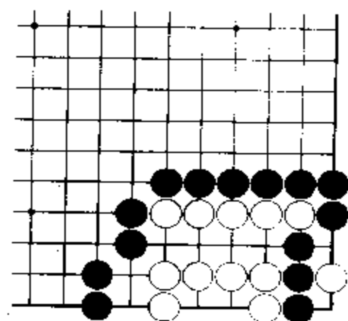


图 528

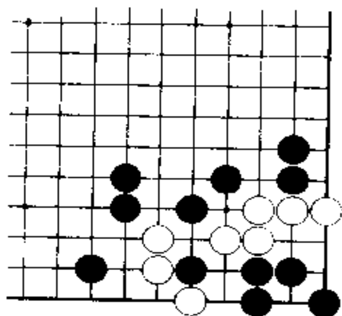


图 529

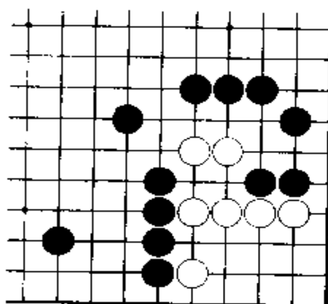


图 530

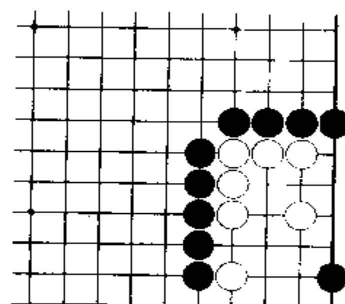


图 531

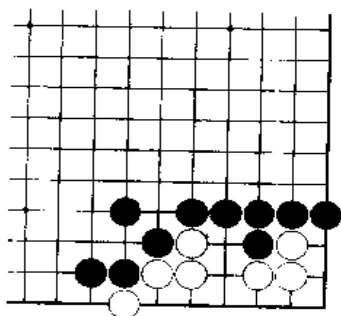


图 532

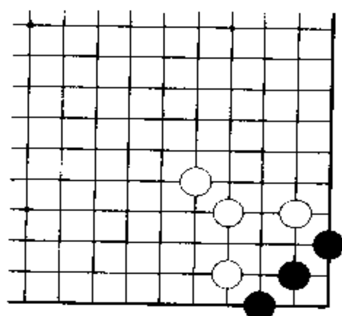


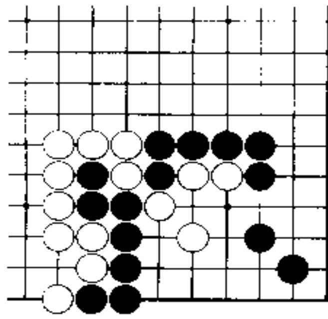
图 533

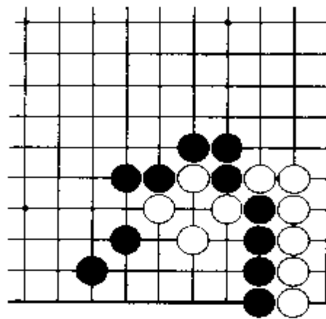
图 534

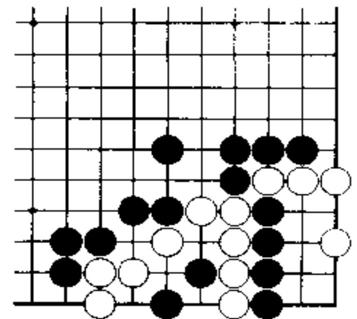
图 535

图 536

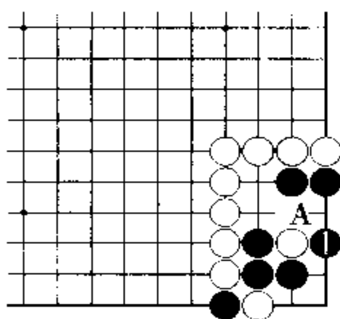
图 537


图 538


图 539

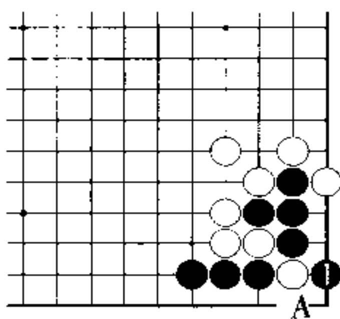

图 540

第一部分答案



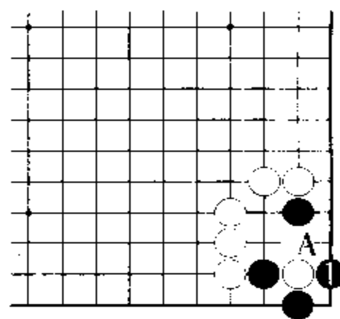
原图 1　　正解图

黑❶打正确。如在 A 位打，白❶位立后黑棋不活。



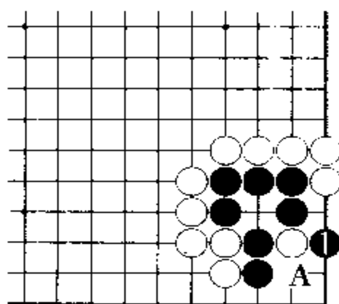
原图 2　　正解图

黑❶打正确。如于 A 位打，白❶位立，黑四子则死。



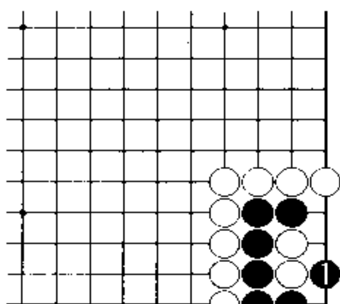
原图 3　　正解图

黑❶打正确。如于 A 位打，白❶位立，黑角被杀。



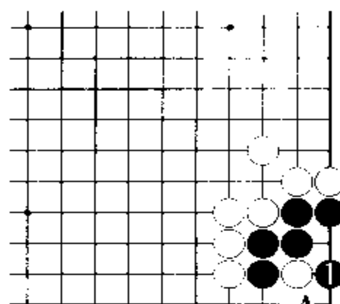
原图 4　　正解图

黑❶正确。如于 A 位打，白❶位立，黑棋不活。



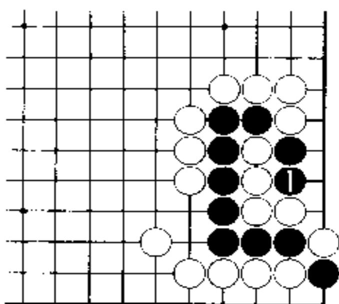
原图 5　　正解图

黑❶是活棋的要点。



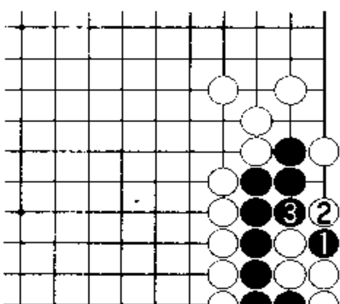
原图 6　　正解图

黑❶正确。如在 A 位打，白则❶位立，黑角被杀。



原图 7　　正解图

只有于❶位打吃，才能做成“曲四”活形。

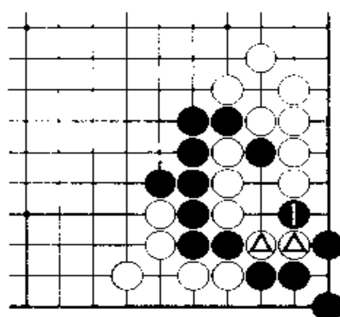


原图 8　　正解图

黑❶扑正确。白②提，黑❸打，形成“曲四”活形。

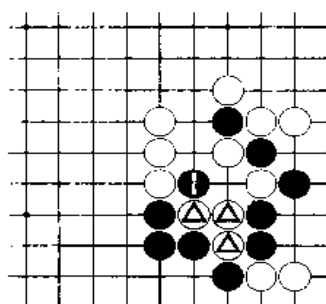
原图 9　　正解图

黑❶是活棋的好点。



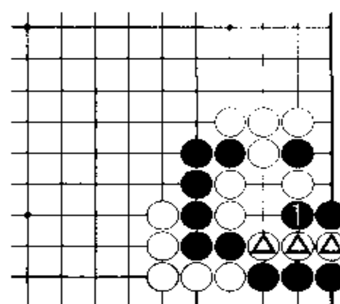
原图 10　　正解图

黑❶打吃正确，白△二子被吃，黑角得救。



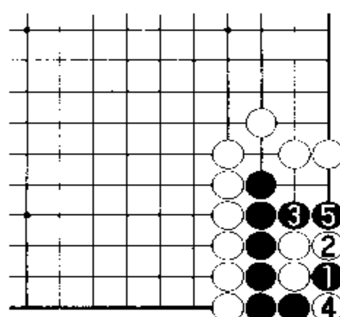
原图 11　　正解图

黑❶正确，白△三子被吃。



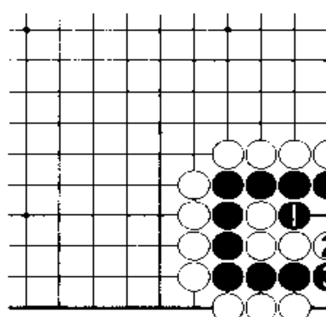
原图 12　　正解图

黑❶正确。白△三个要子被吃。



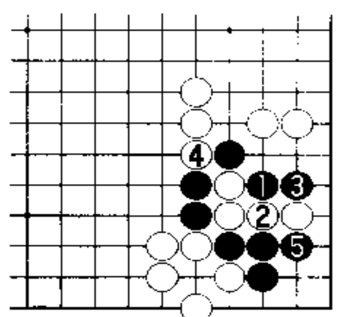
原图 13　　正解图

黑❶后，白②如挡，黑❸、❺打吃，成为“胀死牛”，黑棋已活。



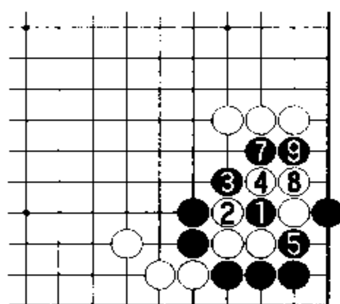
原图 14　　正解图

黑❶打，白②立，黑❸再打，成“曲四”活形。



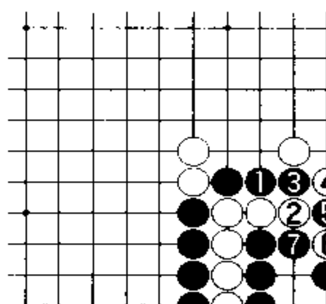
原图 15　　正解图

黑❶打，白②吃，黑❸挡，至黑❺，白棋被吃。



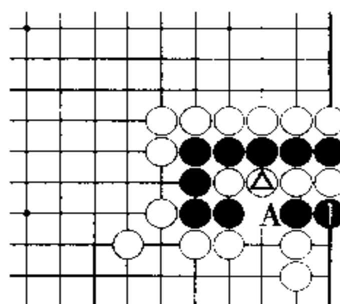
原图 16　　正解图

黑❶妙，至黑❾止，全歼白棋。　⑥＝❶



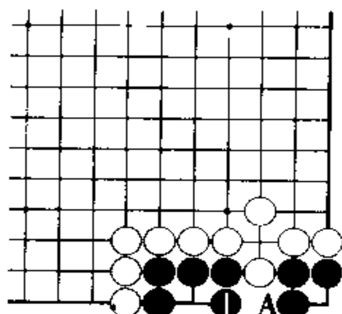
原图 17　　正解图

黑❶正确。黑❺扑妙，至黑❼止，白棋“接不归”。



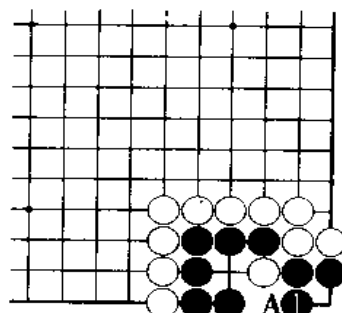
原图 18　　正解图

黑❶正确，如走 A 位白则走❶位，以后再于△位点，黑棋不活。



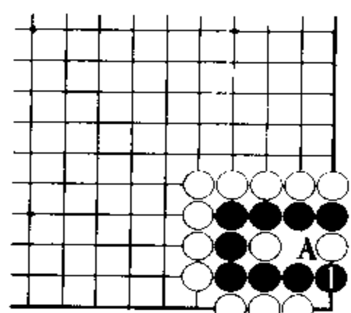
原图 19　　正解图

黑❶做眼正确。因白在A位不入气，所以黑棋已活。



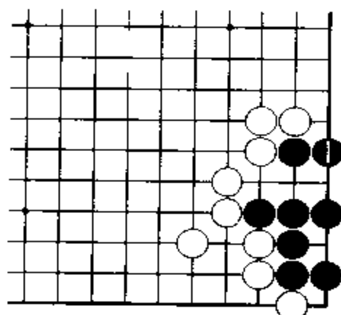
原图 20　　正解图

黑❶做眼正确。如走A位，白则走❶位成“双倒扑”，黑棋不活。



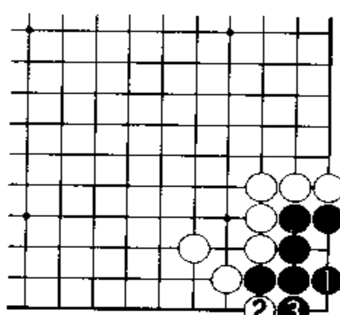
原图 21　　正解图

黑❶是活棋的要点，如走A位，被白❶位退，则成“打二还一”，黑棋不活。



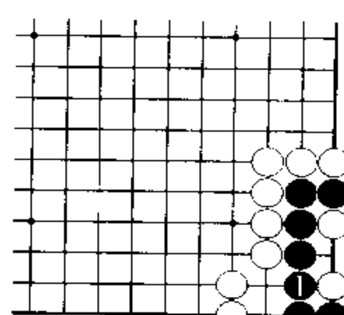
原图 22　　正解图

黑❶做眼正确，如被白占到❶位，黑棋不活。



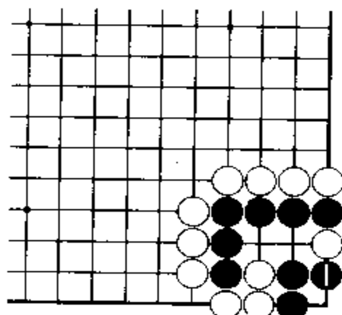
原图 23　　正解图

黑❸是做眼的要点，黑❶如走②位被白占到❶位后成劫活。



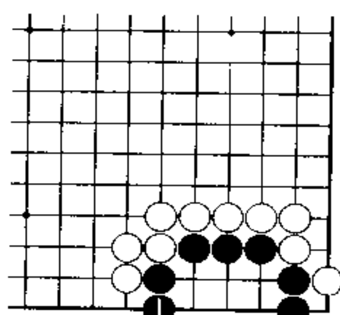
原图 24　　正解图

黑❶是活棋的要点，如走其它位置则不活。



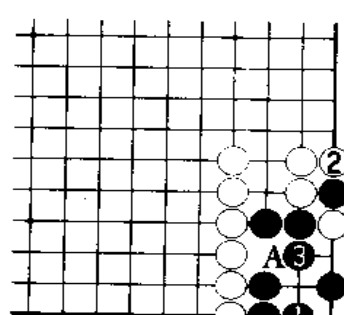
原图 25　　正解图

黑❶是活棋的正着。



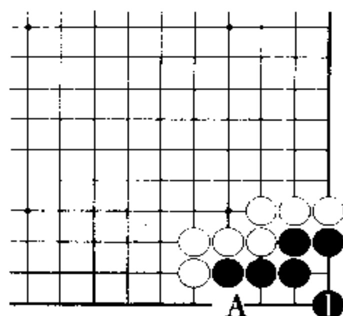
原图 26　　正解图

黑❶后成“板六”可活棋。



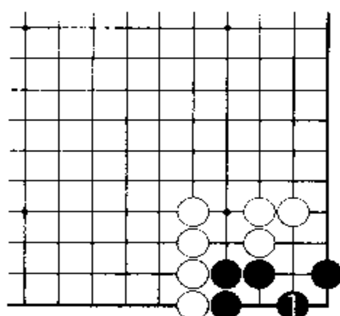
原图 27　　正解图

黑❶妙手，白②如走❸位，黑于A位同样活棋。



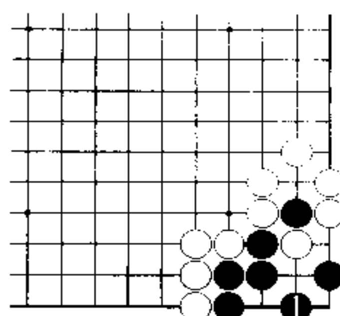
原图 28　　正解图

黑❶是做活的唯一要点,如走A位则成打劫活



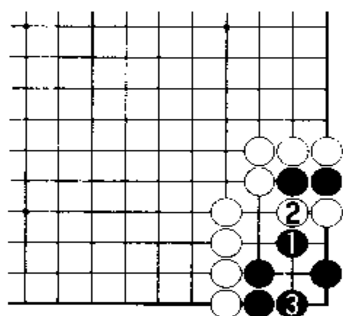
原图 29　　正解图

黑❶正确。走其它位置都不能活。



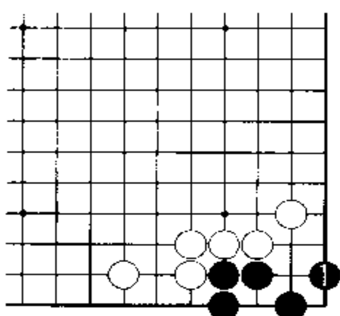
原图 30　　正解图

黑❶是活棋的要点。



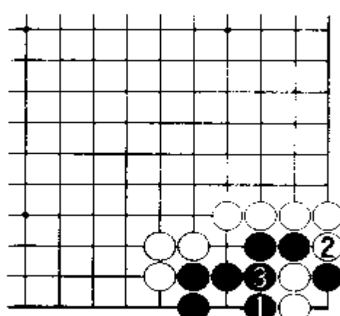
原图 31　　正解图

黑❶弃掉二子,再走❸位做眼活棋。



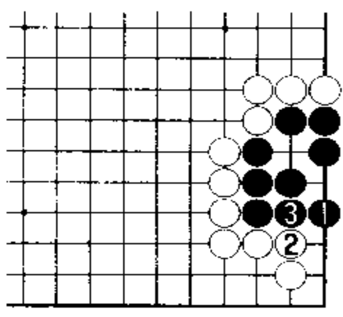
原图 32　　正解图

黑❶是活棋的唯一要点。



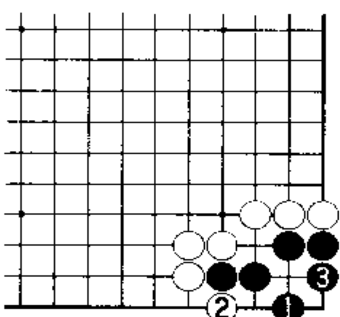
原图 33　　正解图

黑❶尖正确,白②后黑❸成倒扑,黑棋已活。



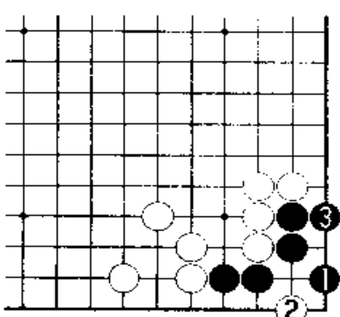
原图 34　　正解图

黑❶做眼是好棋,白②后,黑❸可活棋。



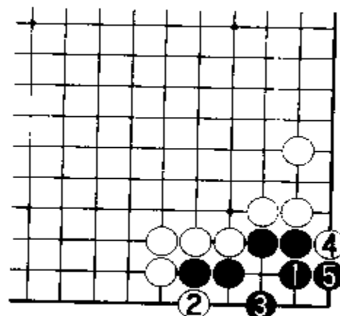
原图 35　　正解图

黑❶、❸做出两只眼,正确。



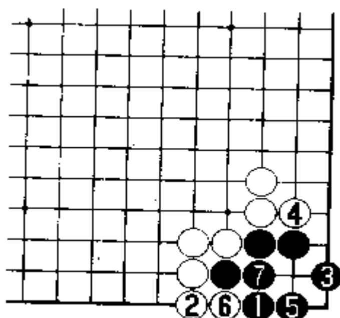
原图 36　　正解图

黑❶虎正确,白②点时,黑❸做眼活棋。



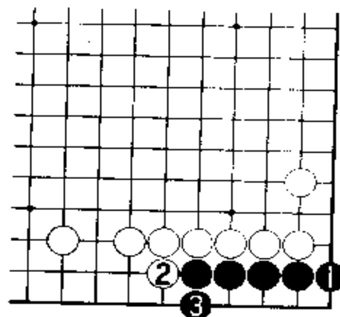
原图 37　　正解图

黑❶是做活的唯一要点，如走❸位，则成“小猪嘴”打劫活。



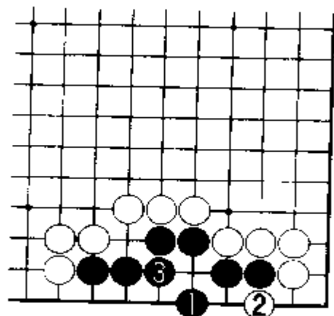
原图 38　　正解图

黑❶、❸、❺必然之着，黑棋已活。



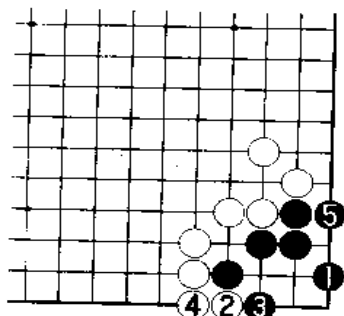
原图 39　　正解图

黑❶、❸成“直四”活棋。



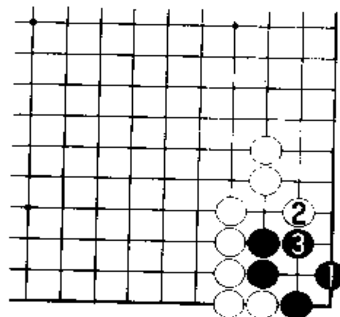
原图 40　　正解图

黑❶虎正确，白②后，黑❸活棋。



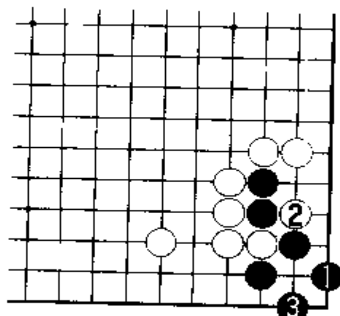
原图 41　　正解图

黑❶妙，白②扳时黑❸扳住，然后于❺位做眼活棋。



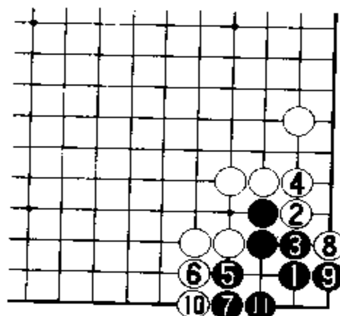
原图 42　　正解图

黑❶好手，至黑❸做出两只眼。



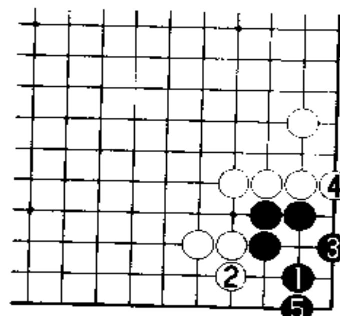
原图 43　　正解图

黑❶是要点，白②吃黑二子时，黑❸活棋。



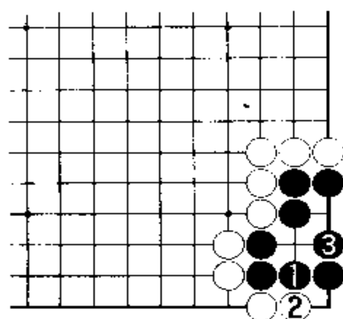
原图 44　　正解图

黑❶妙手，至黑⓫止双方必然，黑棋已活。



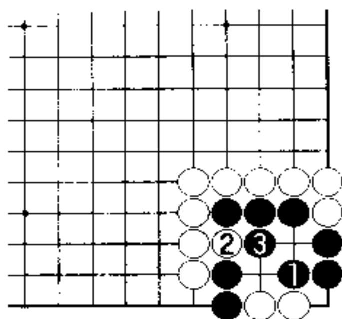
原图 45　　正解图

黑❶妙手，至黑❺活棋。



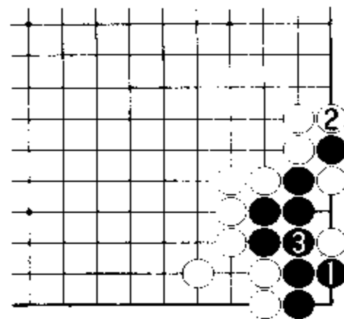
原图 46　　正解图

黑❶、❸正确，黑棋已活。



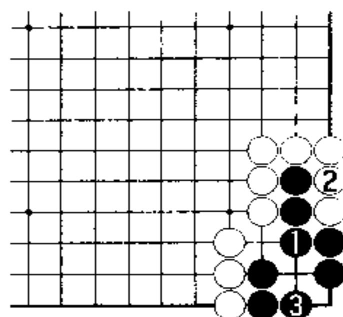
原图 47　　正解图

黑❶正确，白②如走❸位、黑走②位同样活棋。



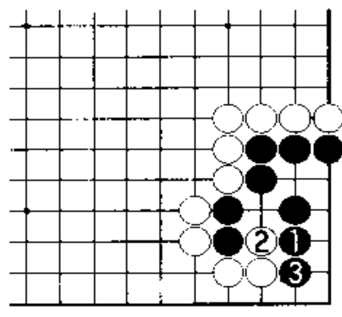
原图 48　　正解图

黑❶正确，白②提后，黑❸吃白"接不归"，黑棋已活。



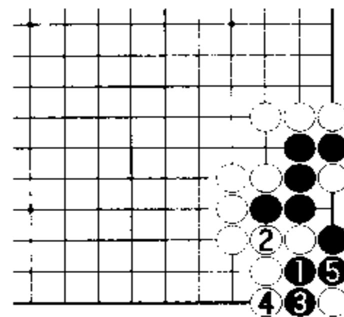
原图 49　　正解图

黑❶正确，如走②位，白②于❶位打吃，黑棋不活。



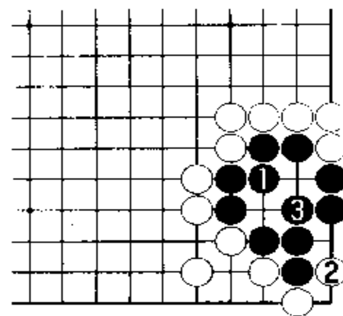
原图 50　　正解图

黑❶、❸只有弃掉二子才能活棋。



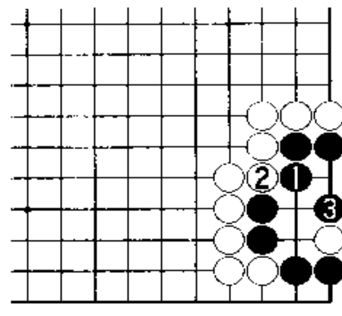
原图 51　　正解图

黑❶打吃正确，至黑❺止可活棋。



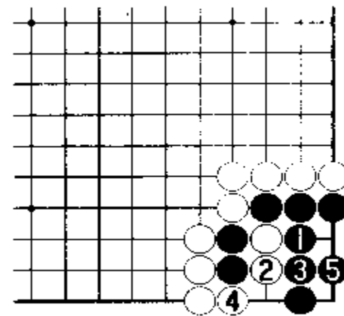
原图 52　　正解图

黑❶、❸正确，黑棋已活。



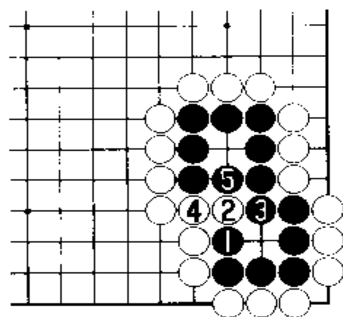
原图 53　　正解图

黑❶、❸做出两眼活棋。



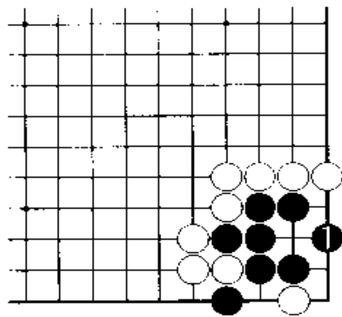
原图 54　　正解图

黑❶打吃弃掉两子正确，至黑❺止可活棋。



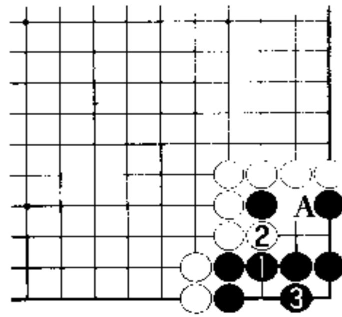
原图 55　　正解图

黑❶好棋，白②时，黑❸做眼，至黑❺止可活棋。



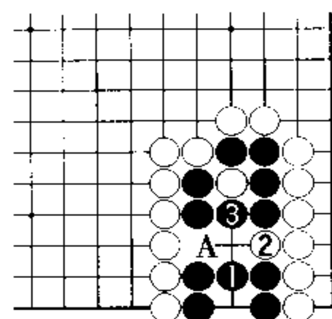
原图 56　　正解图

黑❶做眼后，白棋不论走哪也无法杀死黑棋。



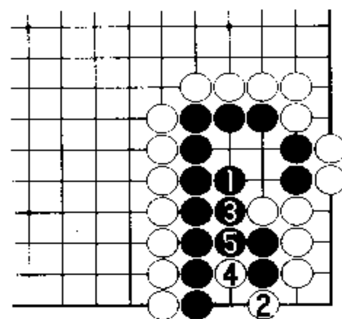
原图 57　　正解图

黑❶正确，白②如走❸位，黑 A 位同样活棋。



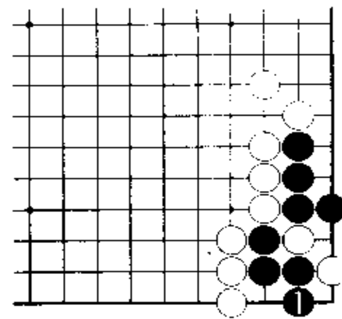
原图 58　　正解图

黑❶冷静地做眼正确，如走②位，被白棋 A 位打后，再走❶位，黑棋不活。



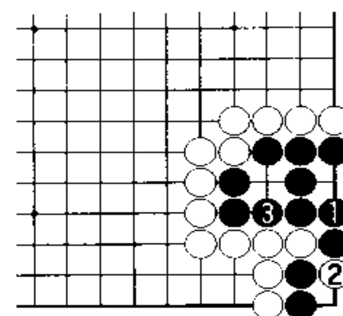
原图 59　　正解图

黑❶正确，至黑❺止吃白“接不归”，黑棋已活。



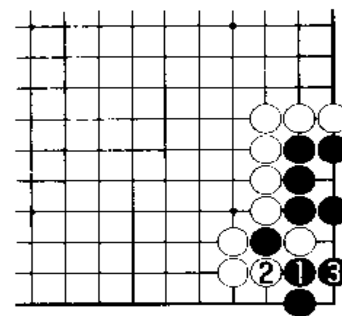
原图 60　　正解图

黑❶是要点，此点如被白棋抢占，则成劫活。



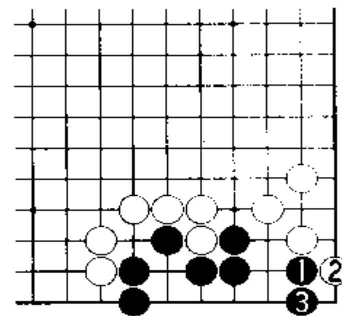
原图 61　　正解图

黑❶正确，白②如走❸位，黑则走②位活棋。



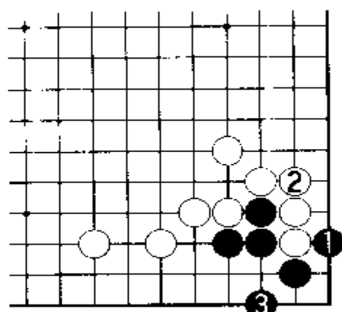
原图 62　　正解图

黑❶打、❸立做成角眼可活棋。



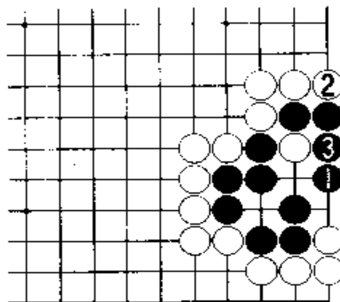
原图 63　　正解图

黑❶、❸扩大眼位，白棋无法杀死黑棋。



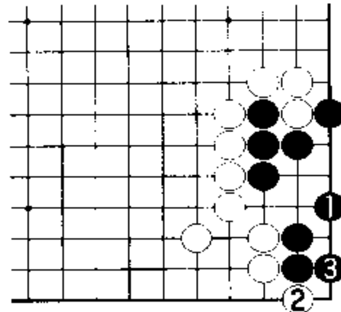
原图 64　　正解图

黑❶先扳，再于❸位虎，次序正确，黑棋已活。



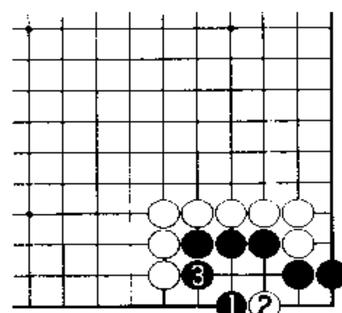
原图 65　　正解图

黑❶正确，黑❶如在❸位打被白棋抢占黑❶位，黑棋不活。



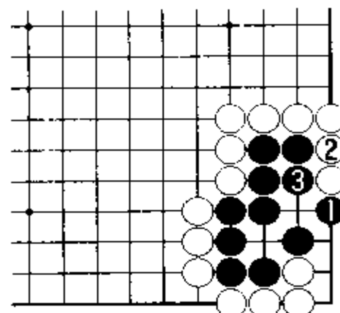
原图 66　　正解图

黑❶尖妙手，白②时，黑❸做眼可活棋。



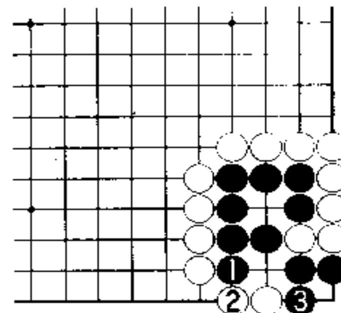
原图 67　　正解图

黑❶是要点，如走❸位，白棋走❶位成“老鼠偷油”之形，黑棋不活。



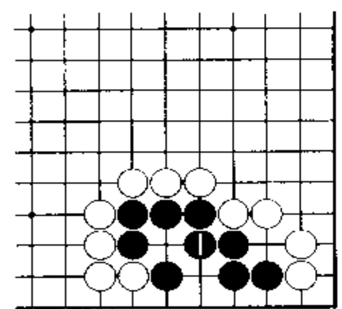
原图 68　　正解图

黑❶后，再于❸位做眼可活棋。



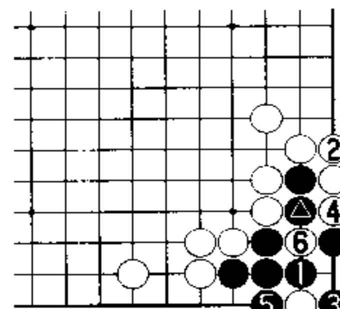
原图 69　　正解图

黑❶先冲，白②后，黑❸做眼正确。



原图 70　　正解图

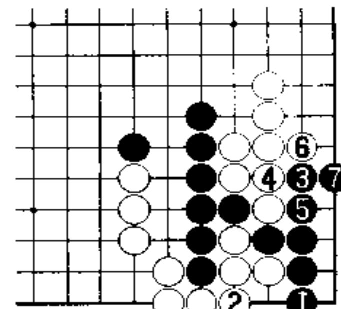
黑❶是做活的唯一要点，此点如被白棋抢占，黑棋不活。



原图 71　　正解图

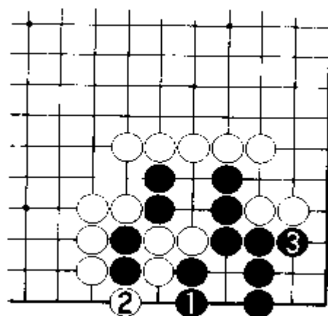
黑❶做眼，白②接、黑❸扑是妙手，至黑❼“打二还一”，黑棋已活。

❼＝▲



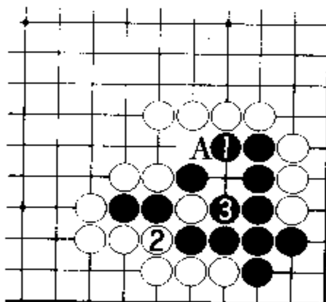
原图 72　　正解图

黑❶后，再于❸位刺正确。黑❸如走❺位，白④走❸位，成打劫活。



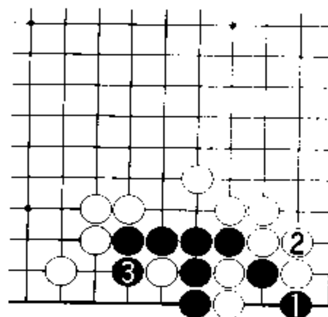
原图 73　　正解图

黑❶做眼，白②只得提，否则黑于②位立，白三子被吃。黑❸再挡角活棋



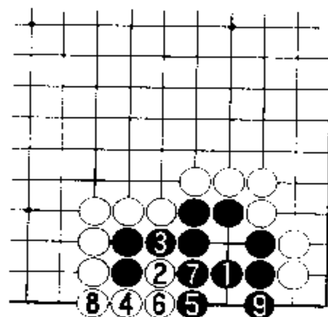
原图 74　　正解图

黑❶妙，白②提后黑❸打吃，再走 A 位做眼活棋。



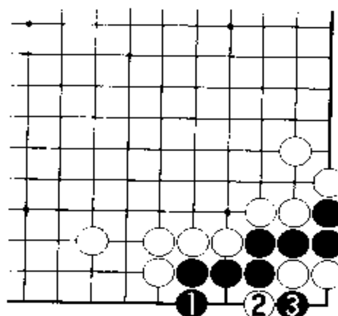
原图 75　　正解图

黑❶先扳次序正确，白②只得接，黑❸可活棋。



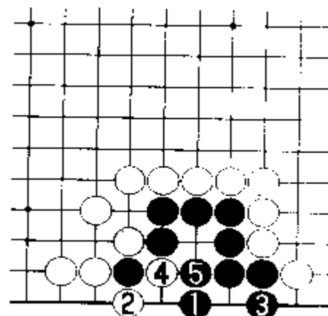
原图 76　　正解图

黑❶妙，至黑❾止是双方必然的着法，黑棋已活。



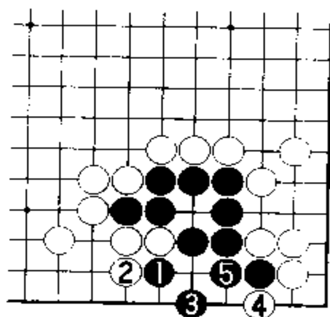
原图 77　　正解图

黑❶立正确，白②扳时黑❸扑可活棋。黑❶走❸位打错误，白②于❶位扳，黑棋不活。



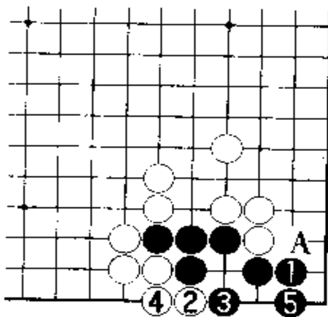
原图 78　　正解图

黑❶是活棋的要点，至黑❺止，黑棋已活。



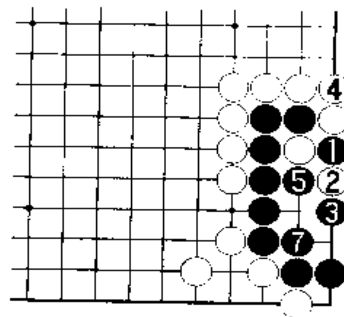
原图 79　　正解图

黑❶扳，❸虎正确，至黑❺止已活棋。



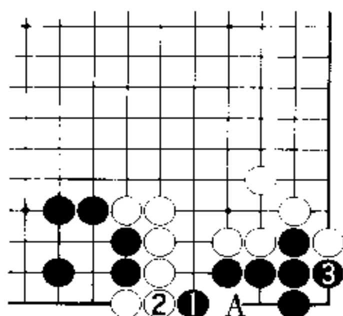
原图 80　　正解图

黑❶长正确，白④时黑❺是要点，黑❺如走 A 位，被白占据❺位，黑棋不活。



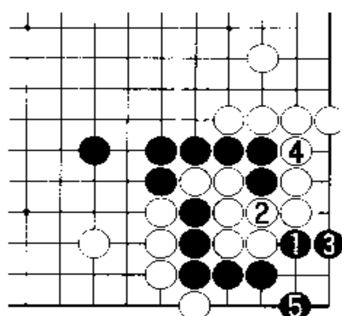
原图 81　　正解图

黑❶扑，妙！至黑❼止可活棋。⑥＝❶



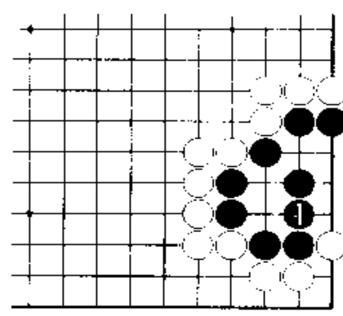
原图 82　　正解图

黑❶先手做眼正确，如先走❸位，白于 A 位破眼，黑棋不活。



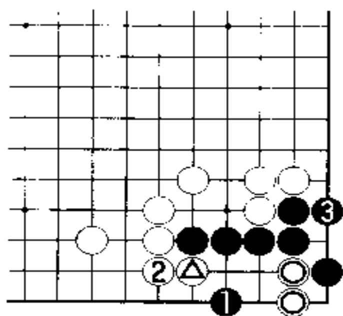
原图 83　　正解图

黑❶、❸次序正确，白④只能接，至黑❺止可活棋



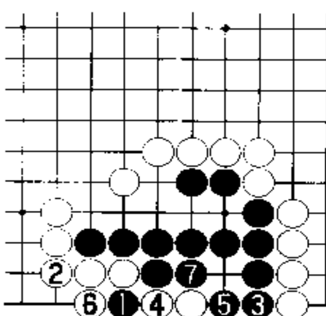
原图 84　　正解图

黑❶正确，白无法杀死黑棋。



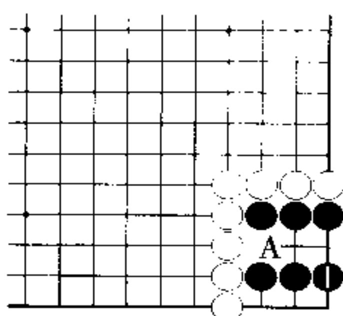
原图 85　　正解图

黑❶先手吃住白◎二子，白②如不接，黑走②位△子被吃。



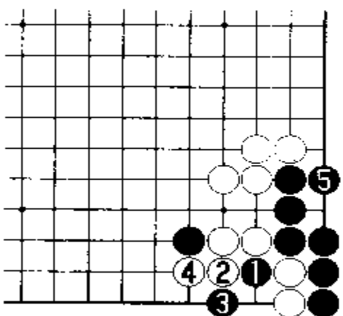
原图 86　　正解图

黑❶先扳，再于❸位挡，次序正确，至黑❼止可活棋。



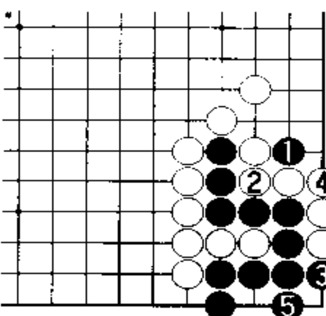
原图 87　　正解图

黑❶正确，如走 A 位，白则走❶位成劫活，黑棋失败。



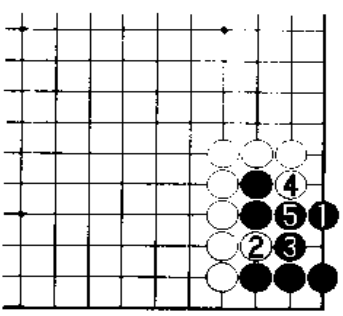
原图 88　　正解图

黑❶先断，白②时黑❸正确，黑棋已活。



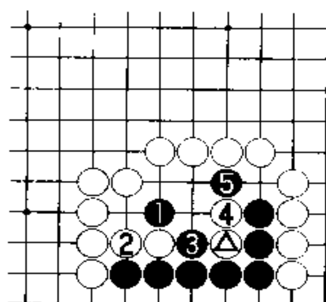
原图 89　　正解图

黑❶妙手，白②只能接，至黑❸止可活棋。



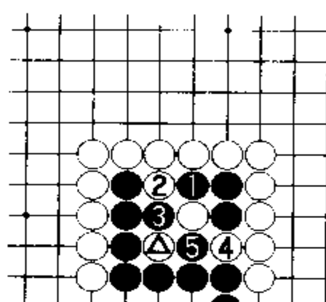
原图 90　　正解图

黑❶是要点，此点如被白抢占，黑棋不活。



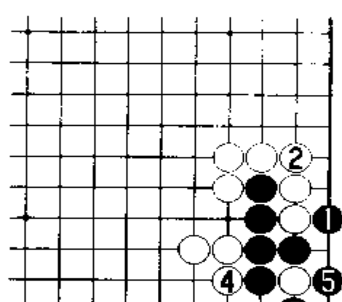
原图 91　　正解图

黑❶妙手，白△子被吃，黑棋已活。



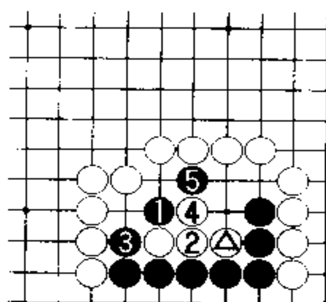
原图 92　　正解图

黑❶弃掉三子正确，黑❸后白△子被擒，黑棋已活。



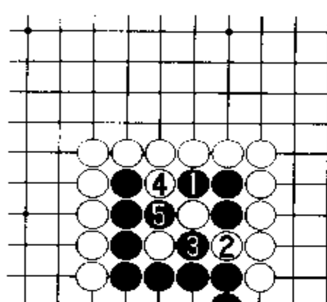
原图 93　　正解图

黑❶扳，❸打正确，白④只能挡，黑❺提后可活棋。



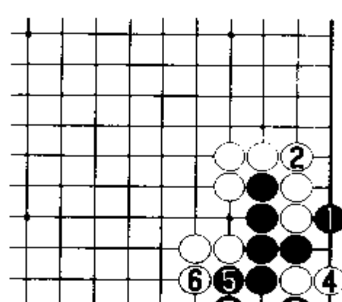
原图 91　　变化图

黑❶后，白如走②位，黑❸、❺将白棋吃住。



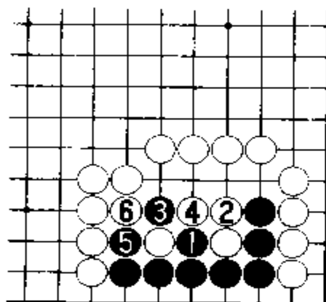
原图 92　　变化图

白如走②位，黑❸、❺同样活棋。



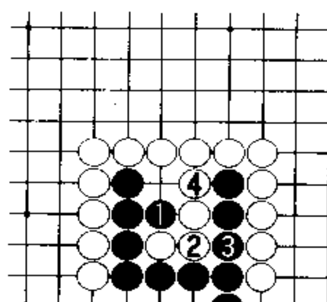
原图 93　　变化图

白④如下立，黑❺、❼做眼，也是活棋。



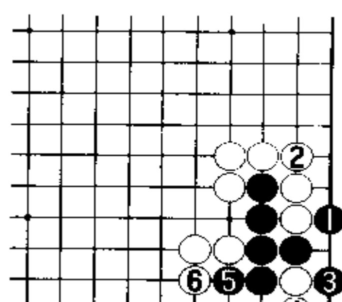
原图 91　　失败图

黑❶先打吃错误，至白⑥止黑棋不活。



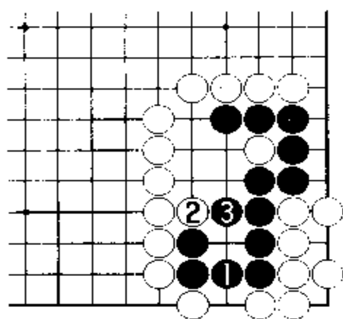
原图 92　　失败图

黑❶打吃错误，白②后两边要接，黑棋不活。



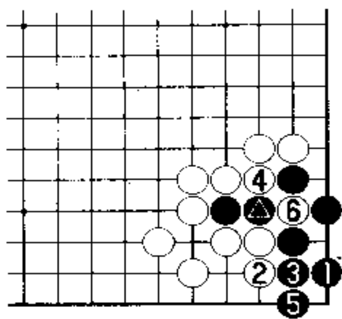
原图 93　　失败图

黑❸打吃错误，白④后黑棋只有一只眼。



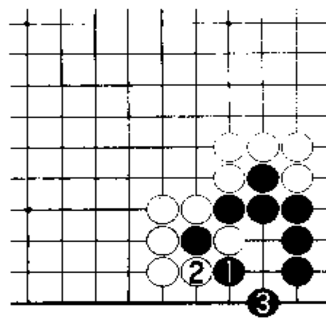
原图 94　　正解图

黑❶正确，白②后黑❸做眼可活棋。



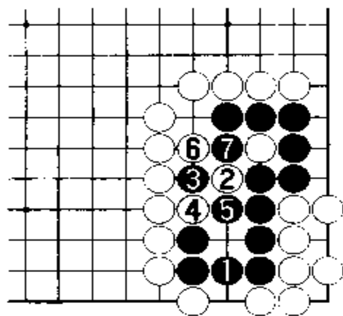
原图 95　　正解图

黑❶好棋，黑❺做眼正确，黑❼"打二还一"活棋。❼＝▲



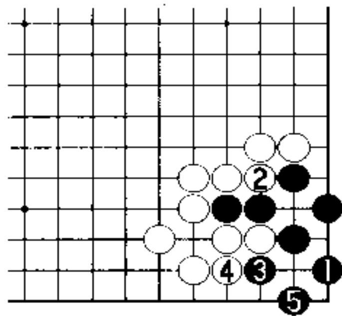
原图 96　　正解图

黑❶打后，再于❸位正确，黑棋已活。



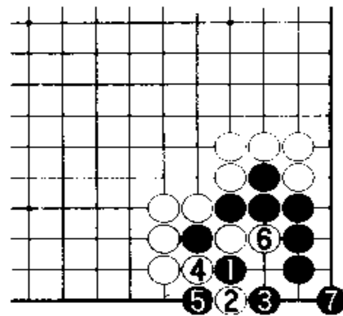
原图 94　　变化图

白如走②位，黑❸挖巧妙！至黑❼止，黑仍是活棋。



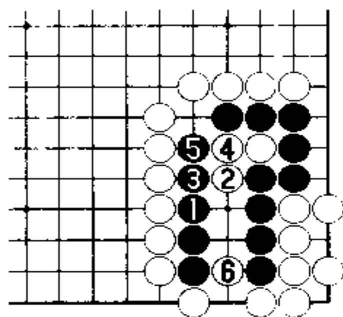
原图 95　　变化图

白②打吃，黑❸扳、❺做眼，也是活棋。



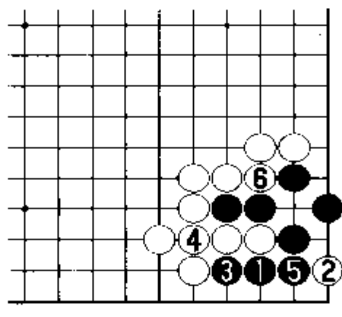
原图 96　　变化图

白②如托，黑❸挡住。黑❼是妙手，黑棋已活。



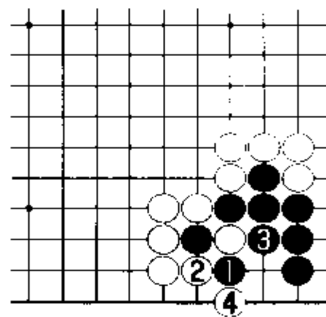
原图 94　　失败图

黑❶长，失败。以下行至白⑥止黑棋不活。



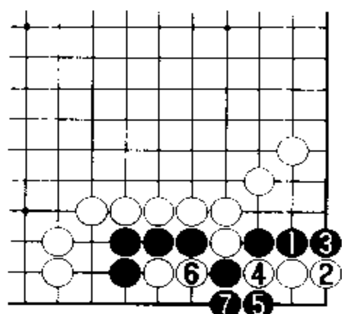
原图 95　　失败图

黑❶先扳，失败。白②点至白⑥，黑棋不活。



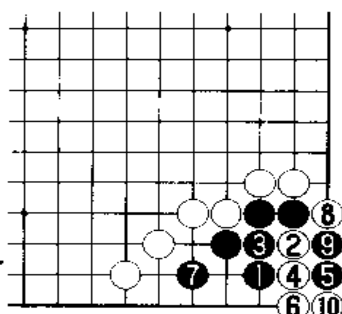
原图 96　　失败图

黑❸失败，白④后，黑棋不能净活。



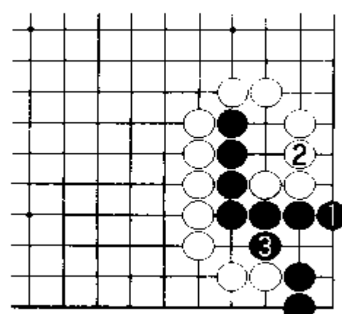
原图 97　　正解图

黑❶挡,白②立,黑❸也立,至黑❼成"金鸡独立",黑棋已活。



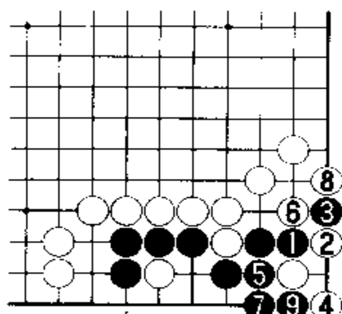
原图 98　　正解图

黑❶虎正确。黑❸夹妙,至⓫止,白四子被吃。⓫=❾



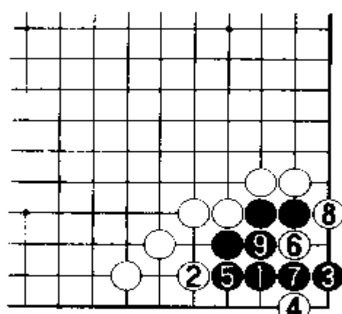
原图 99　　正解图

黑❶立,白②只能接,黑❸可活棋。



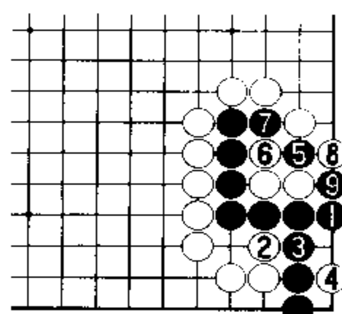
原图 97　　变化图

白②如扳,黑❸打,至黑❾止,白棋"接不归",黑棋已活。



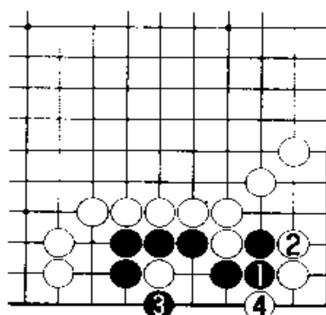
原图 98　　变化图

白②如尖,黑❸跳巧妙,白④点,黑❺正确,至黑❾止活棋。



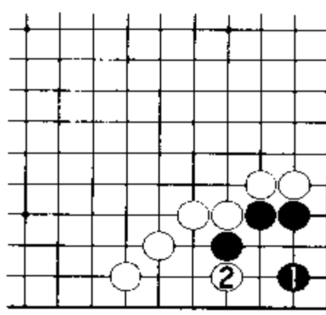
原图 99　　变化图

上图白②如不接,至黑❾止,白三子被杀。



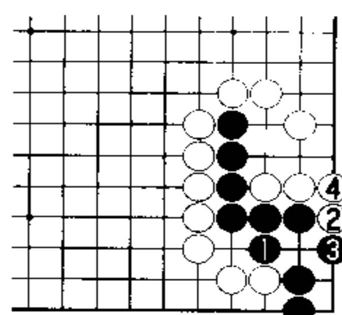
原图 97　　失败图

黑❶接错误,白②退,黑棋不活。



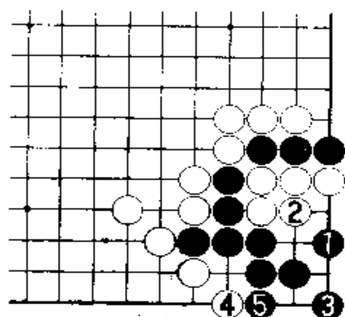
原图 98　　失败图

黑❶错误,白②击中要害,黑棋不活。



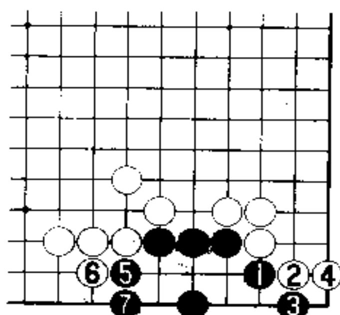
原图 99　　失败图

黑❶错误,白②扳、④接,黑棋不活。



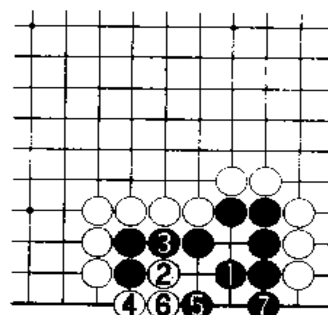
原图 100　　正解图

黑❶尖巧妙，白②破眼必然，黑❸、❺做成两眼活棋。



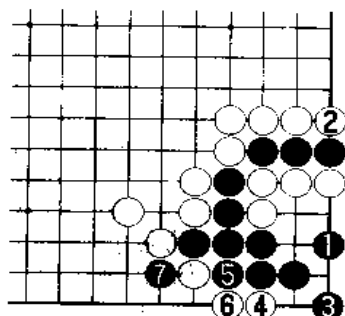
原图 101　　正解图

黑❶、❸连扳是活棋的手筋，至黑❼止已活棋。



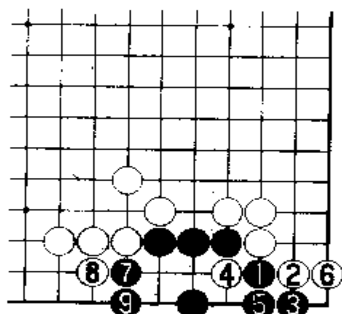
原图 102　　正解图

黑❶是做活的要点，至黑❼止已活棋。



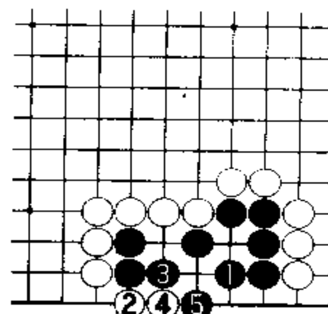
原图 100　　变化图

白②如提，黑❸同样走角上，白④破眼不成立，至黑❼止，白棋损失很大



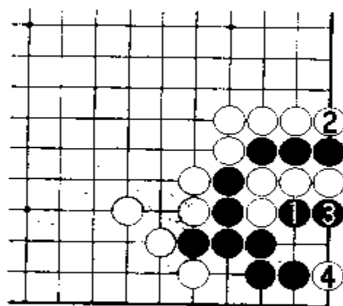
原图 101　　变化图

白④如打吃，黑❺接，至黑❾也是活棋。



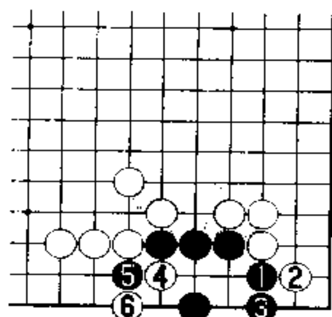
原图 102　　变化图

白如②位扳，黑❸退是好棋，至黑❺止也是活棋。



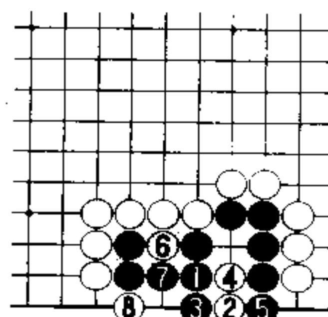
原图 100　　失败图

黑❶打错误，白④击中要害，黑角被杀。



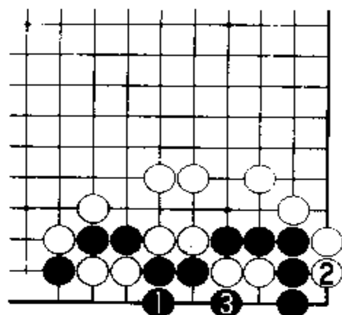
原图 101　　失败图

黑❸不扳而走立是错的，以下行至白⑥，黑棋不活。



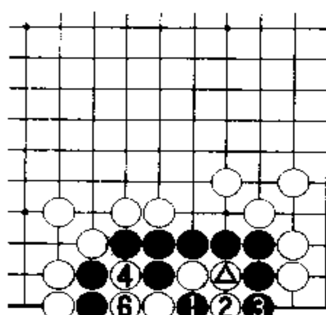
原图 102　　失败图

黑❶错误，至白⑧止，黑无法做出两眼。



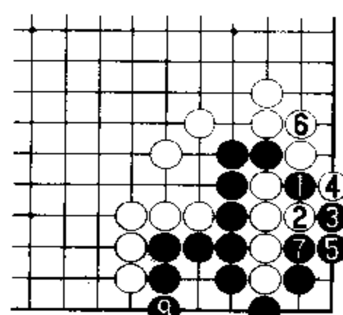
原图 103　　正解图

黑❶好棋，白②黑❸后，黑棋已活。



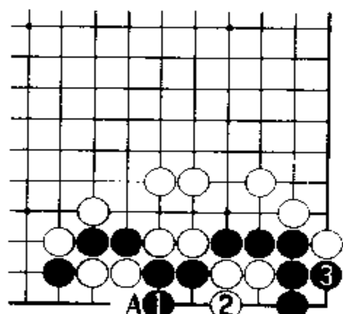
原图 104　　正解图

黑❶扑正确，至黑❼止黑弃掉二子而活棋。❺=❶　❼=△



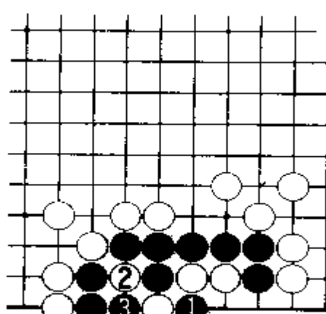
原图 105　　正解图

黑❶断正确，白②后黑❸是手筋，至黑❾止，黑棋已活。⑧=❶



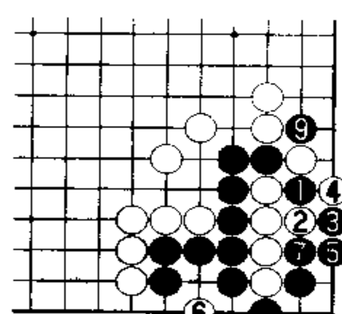
原图 103　　变化图

白②如立，黑❸做眼，白无法在 A 位紧气，黑棋成功。



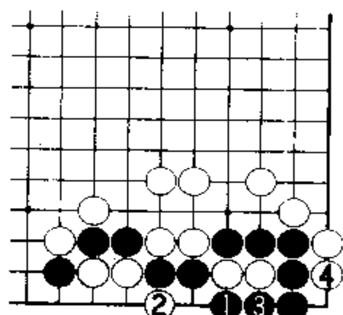
原图 104　　变化图

白②扑不成立，黑❸提白二子已净活。



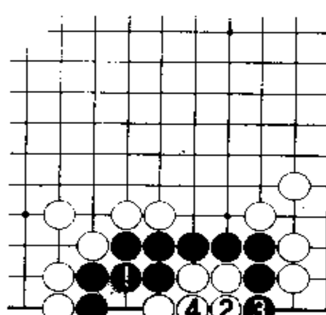
原图 105　　变化图

白⑥点眼不成立，至黑❾白棋被杀。⑧=❶



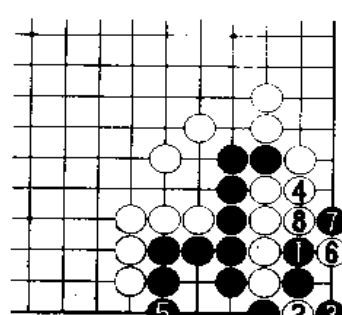
原图 103　　失败图

黑❸打错误，白④后黑棋不活。



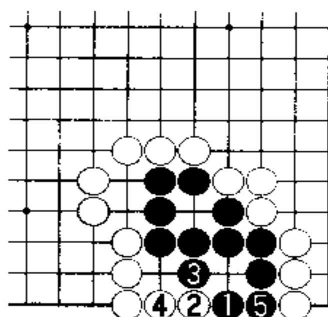
原图 104　　失败图

黑❶接失败，白②、④做成“刀五”黑棋不活。

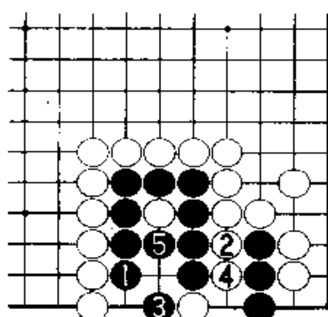


原图 105　　失败图

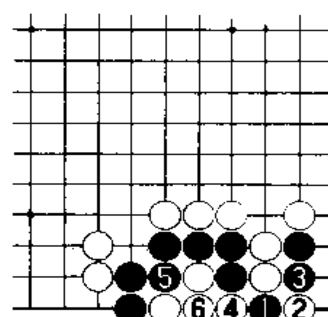
黑❶长错误，白②先扑再于⑥位破眼是手筋，黑棋被杀。


原图 106　　正解图

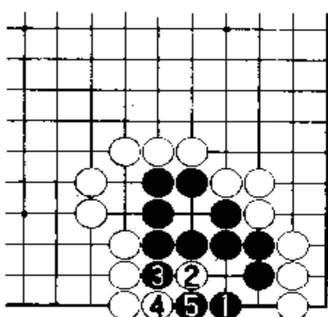
黑❶是活棋的唯一要点,至黑❺止黑棋已活。


原图 107　　正解图

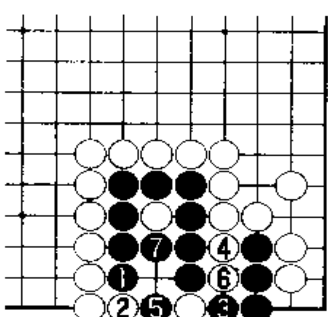
黑❶正确,白②冲,黑❸、❺弃掉三子可活棋。


原图 108　　正解图

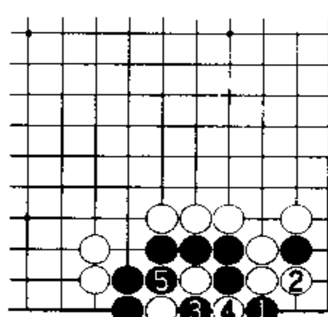
黑❶扳妙手,白②扳,黑❸正确,至黑❶止可活棋。❼=❶　⑧=④　❾=⑥


原图 106　　变化图

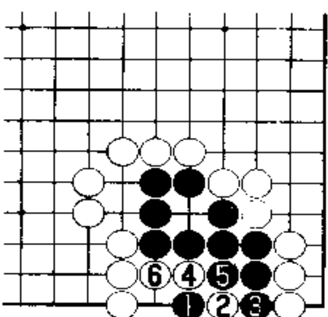
白②破眼不成立,黑❺断吃同样是活棋。


原图 107　　变化图

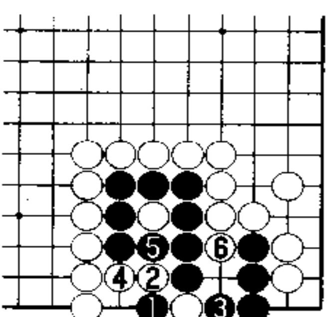
白②冲不成立,至黑❼止也是活棋。


原图 108　　变化图

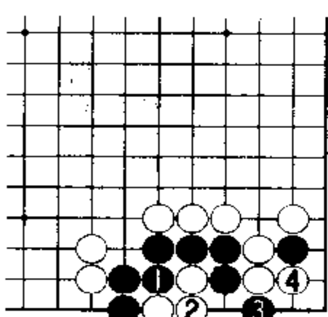
白②如曲,黑❸扑是妙手,黑❺打吃白二子可活棋。


原图 106　　失败图

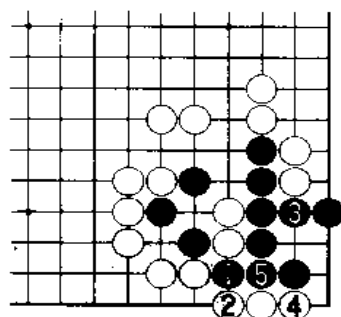
黑❶失败,白②、④是破眼的手筋,黑棋被杀。


原图 107　　失败图

黑❶错误,白②妙,以下行至白⑥黑棋被杀。

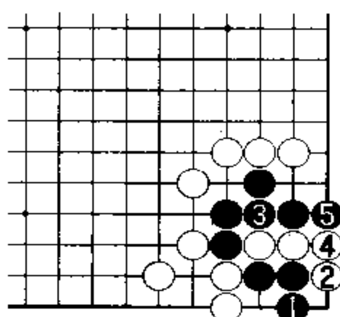

原图 108　　失败图

黑❶打错误,白②接,黑因无法做出两只眼而失败。



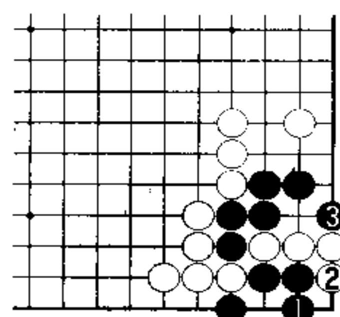
原图 109　　正解图

黑❶断是好棋，白②退时黑❸、❺接即可活棋。



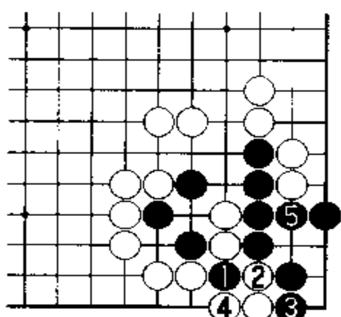
原图 110　　正解图

黑❶妙，至黑❺止，白棋成"曲四"，黑棋已活。



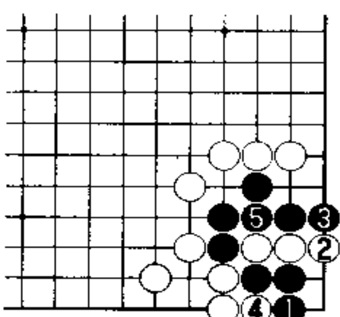
原图 111　　正解图

黑❶与前图一样，是活棋的要点。



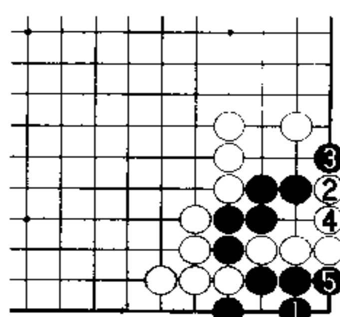
原图 109　　变化图

白②如断吃黑❶之子，黑❸打、❺接，成为"曲四"图形，可以活角。



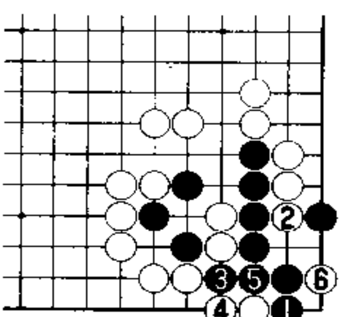
原图 110　　变化图

对白②位立，黑❸、❶后同样是活棋。



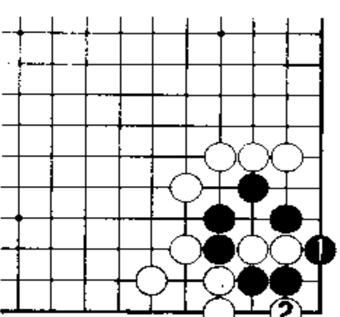
原图 111　　变化图

白②如托也不行，以下行至黑❶还是活棋。



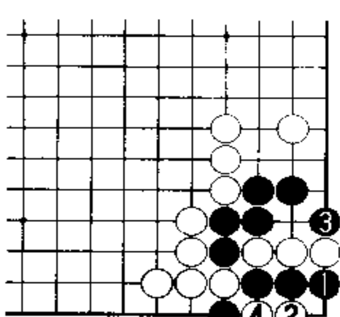
原图 109　　失败图

黑❶先挡错误，白②冲、④打、⑥破眼，黑棋被杀。



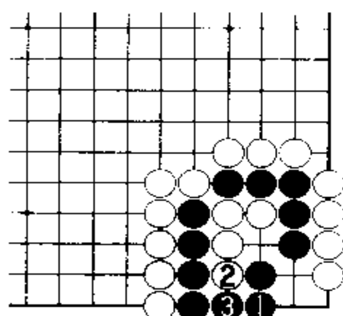
原图 110　　失败图

黑❶打吃错误，白②是破眼的妙手，黑棋不活。



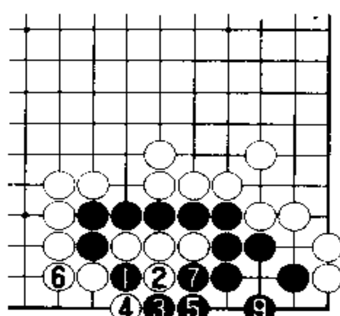
原图 111　　失败图

黑❶错误，白②点、④扑，黑棋无法做成两眼。



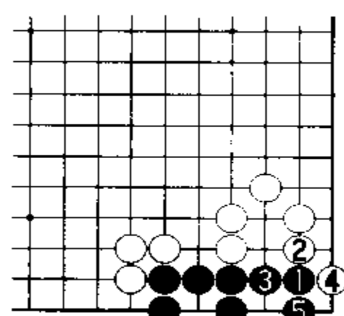
原图 112　　正解图

黑❶正确，白无法杀死黑棋。



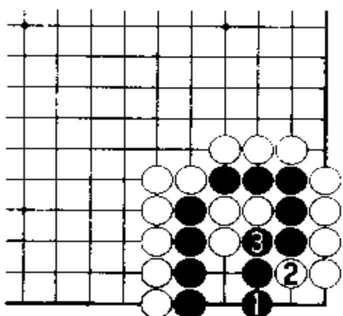
原图 113　　正解图

黑❶断、❸打是好棋，以下行至黑❾止，黑棋已活。⑧=❶



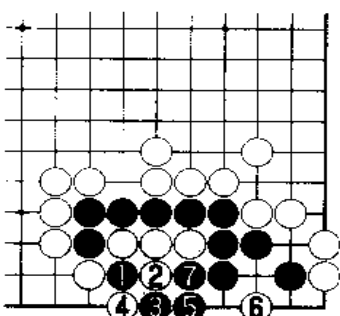
原图 114　　正解图

黑❶扩大眼位，以下行至黑❺止可活棋。



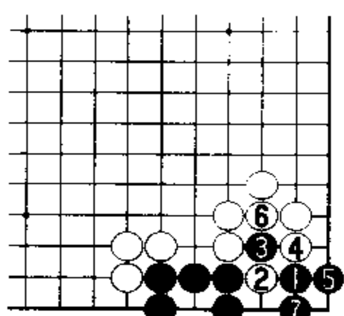
原图 112　　变化图

白②如打吃，黑❸接，也是活棋。



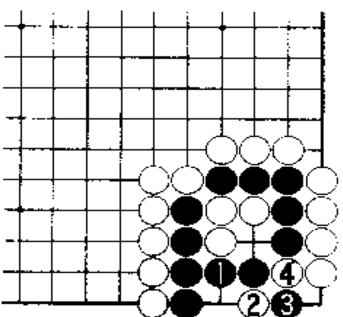
原图 113　　变化图

白⑥如点眼不行，黑❼打吃，白棋四子被杀。



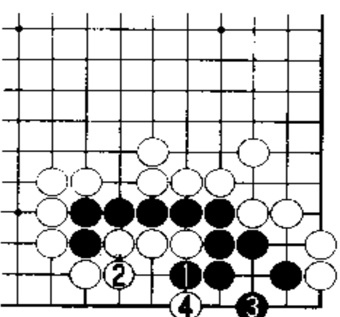
原图 114　　变化图

白②如挖，黑❸打，再于❺、❼位做眼，巧妙活棋。



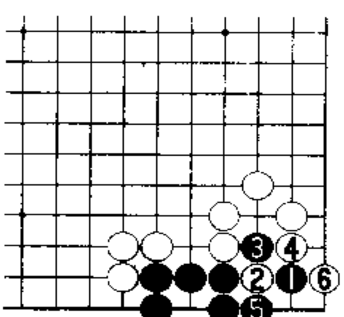
原图 112　　失败图

黑❶错误，白②是破眼的手筋，黑棋被杀。



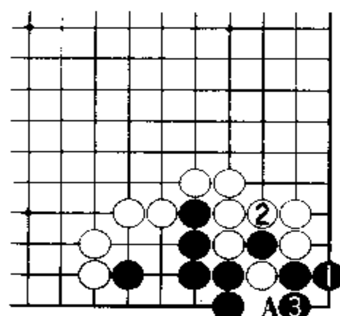
原图 113　　失败图

黑❶失败，白②接，然后于④位破眼，黑棋被杀。



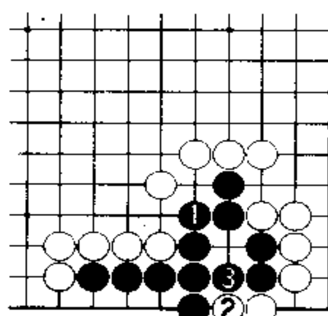
原图 114　　失败图

黑❸打吃错误，白⑥扳，黑棋无法做成两只眼。



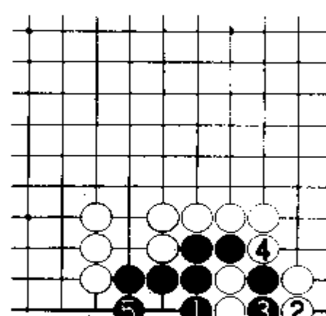
原图 115　　正解图

黑❶正确，白②提，黑❸做眼活棋。黑❸如走A位错误，白④于❸位扑，黑棋成为打劫活。



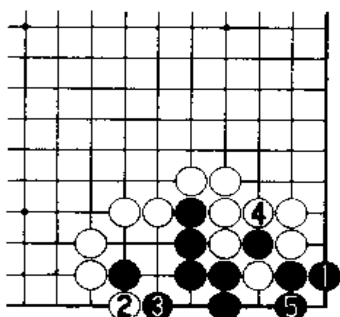
原图 116　　正解图

黑❶正确、❸做眼，黑棋已活。



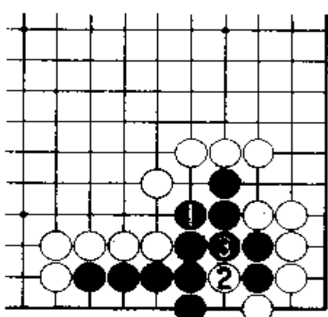
原图 117　　正解图

黑❶打正确，白②只能立，行至黑❺做眼活棋。



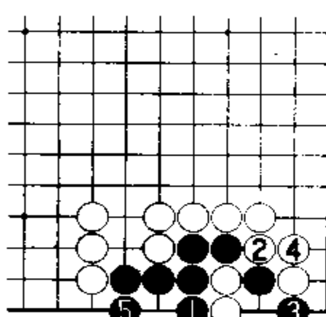
原图 115　　变化图

白②如扳，黑❸挡、❺做眼同样是活棋。



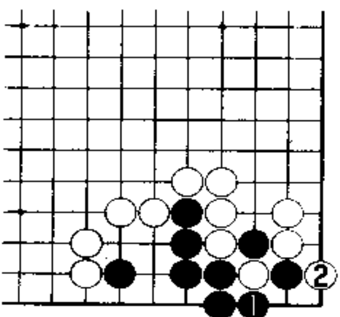
原图 116　　变化图

白②如打吃，黑❶接，白②一子被吃，黑棋已活。



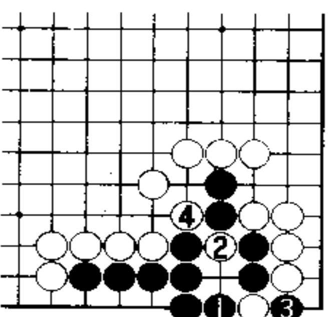
原图 117　　变化图

白②如打，黑❸先手扳正确，再于❺位做眼，黑棋仍活。



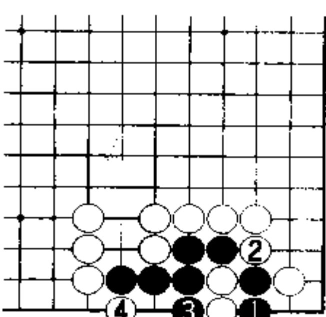
原图 115　　失败图

黑❶提错误，白②扳，黑棋无法做成两眼。



原图 116　　失败图

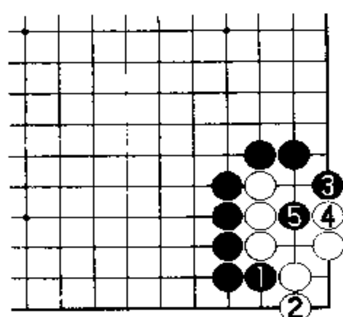
黑❶做大眼错误，白②扑、④破眼，黑棋被杀



原图 117　　失败图

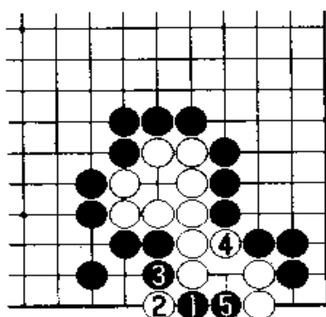
黑❶打错误，白②、④后黑棋被杀。

第二部分答案



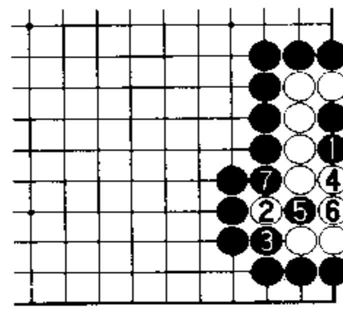
原图 118　　正解图

黑❶正确，白②做眼，黑❸尖是要点，黑❺挖后白棋被杀。



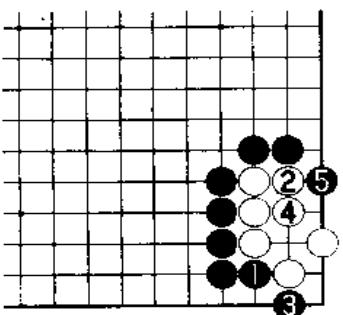
原图 119　　正解图

黑❶巧妙，白④时黑❺长是破眼的手筋，白棋被杀。



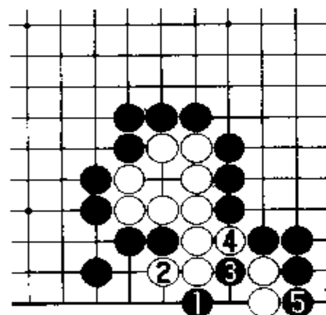
原图 120　　正解图

黑❶先长破其眼位正确，以下行至黑❼止，白棋不活。



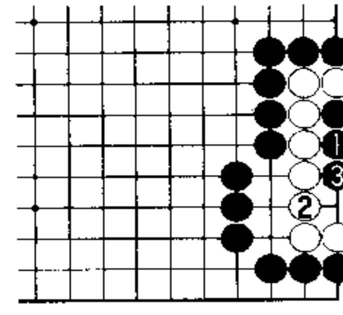
原图 118　　变化图

白②如挡，黑❸、❸扳，白棋不活。



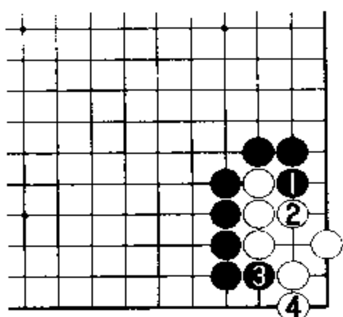
原图 119　　变化图

白②如曲，黑❸挖、❺打吃，白棋仍不活。



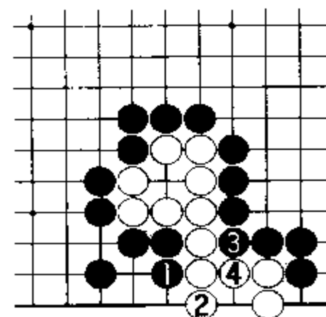
原图 120　　变化图

白②如接，黑❸长，白棋同样是死棋。



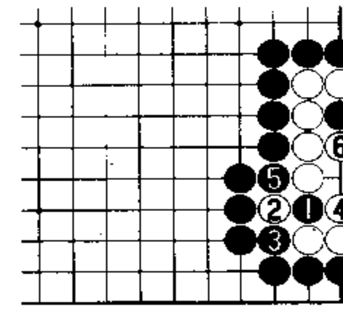
原图 118　　失败图

黑❶错误，白②做眼，黑棋无法杀白。



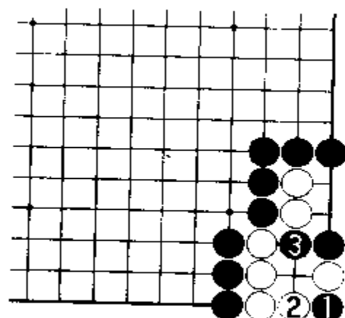
原图 119　　失败图

黑❶错误，白②立后已做成眼，黑棋失败。



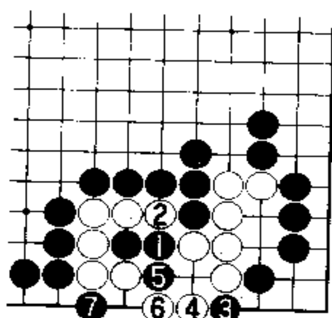
原图 120　　失败图

黑❶先挖次序错误，以下行至黑❼提后成劫杀。❼＝❶



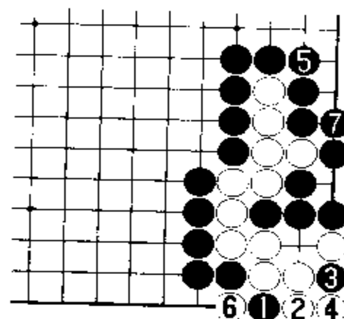
原图 121　　正解图

黑❶妙，白②提，黑❸断后呈"金鸡独立"之形，白棋两边不入气，黑胜。



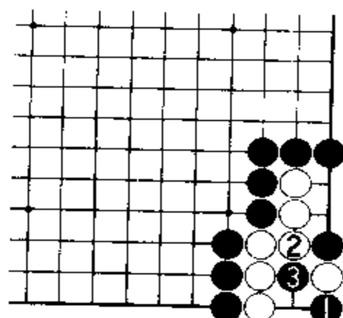
原图 122　　正解图

黑❶长正确，白②打时，黑❸次序不好。至黑❼止白棋不活。



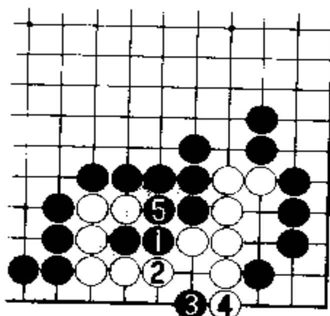
原图 123　　正解图

黑❶扳，白②挡，黑❸巧妙，至黑❼止，白棋不活。



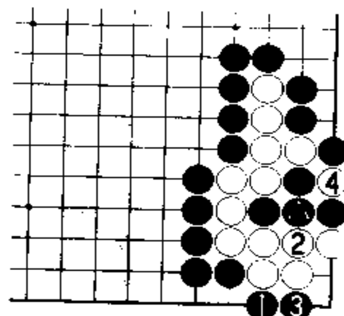
原图 121　　变化图

白②如接，黑❸提，白棋因无法做出两只眼而被杀。



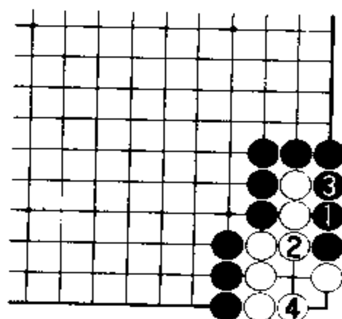
原图 122　　变化图

白②如从下面打，黑❸先点正确，黑❺接后白棋不活。



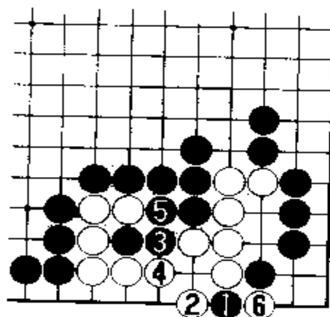
原图 123　　变化图

白②如打，黑❸破眼后，❺再打于▲位点，白棋不活。❺＝▲



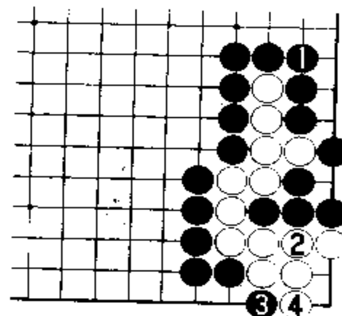
原图 121　　失败图

黑❶失败，白②接，黑❸只得如此，白④做眼活棋。



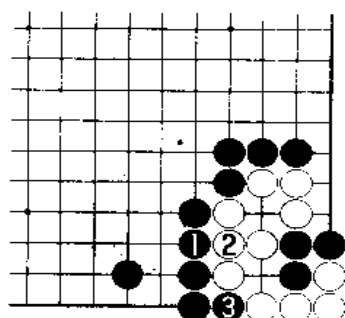
原图 122　　失败图

黑❶先扳次序错误，黑❸长时，白④打后再于⑥位提，黑棋失败。

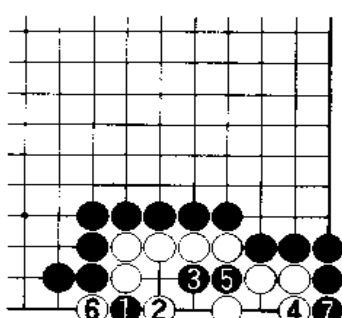


原图 123　　失败图

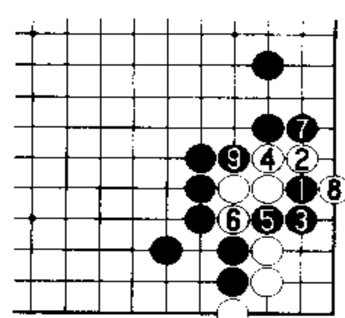
黑❶接失败，白②打，再于④位做眼，白棋可活。


原图 124　正解图

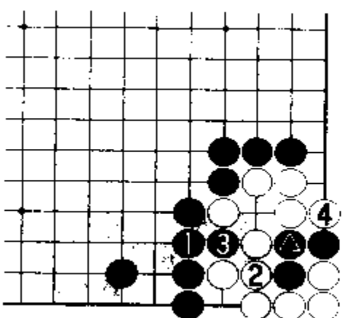
黑❶接正确,白②后,黑❸打,白棋因“接不归”而被杀。


原图 125　正解图

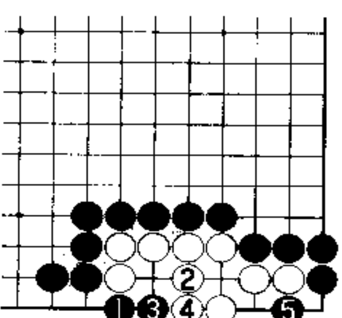
黑❶扳正确,白②挡,黑❸点、❺打,白棋被杀。


原图 126　正解图

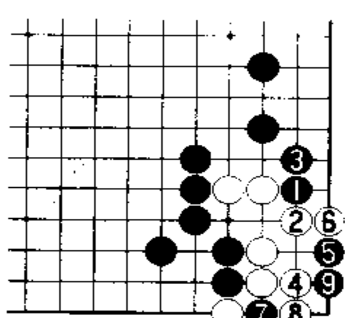
黑❶击中要害,至黑❾止,白棋被全歼。


原图 124　变化图

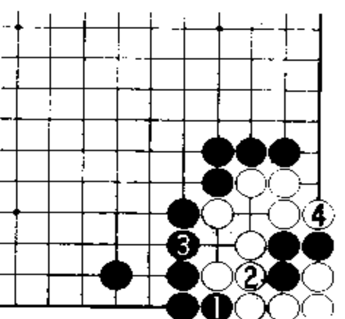
白②如打吃,黑❸破眼,白④提,黑❺于△位点,白棋不活。❺=△


原图 125　变化图

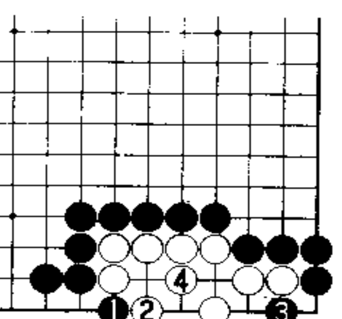
白②如做眼,黑❸长,至黑❺扳,白棋不活。


原图 126　变化图

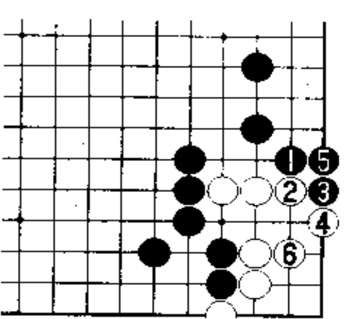
白②如挡不成立,以下行至黑❾止,白棋同样不活。


原图 124　失败图

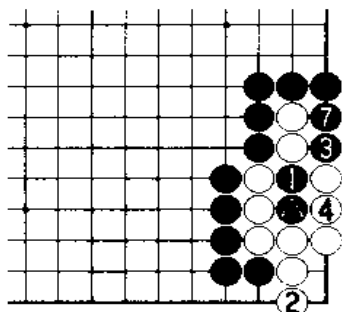
黑❶先打错误,白④提后,黑不能杀白,黑棋失败。


原图 125　失败图

黑❸扳错误,白④做眼活棋,黑棋失败。


原图 126　失败图

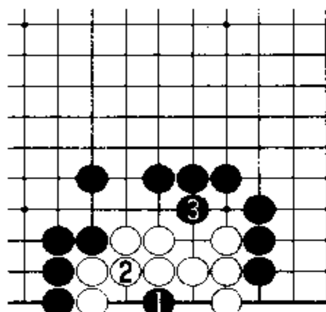
黑❶错误,白②挡,黑因不能杀白而失败。



原图 127　正解图

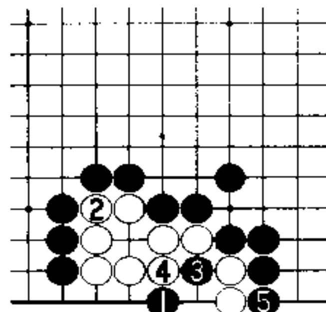
黑❶多送一子，妙！白②做眼，黑❺扑正确，至黑❼，白棋不活。

❺ = ❶　⑥ = ▲



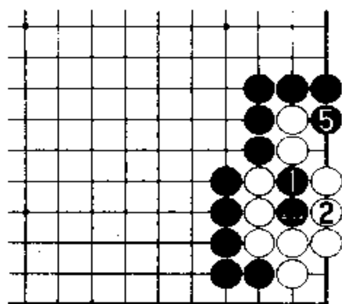
原图 128　正解图

黑❶先手破眼，再走❸位，白棋不活。



原图 129　正解图

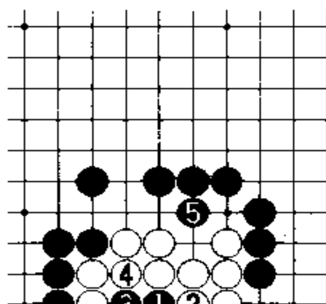
黑❶点正确，白②如做眼，黑❸断、❺打，白棋不活。



原图 127　变化图

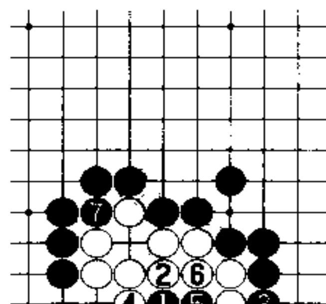
白②如提，黑❸先扑，再于❺位破眼，白棋不活。

❸ = ❶　④ = ▲



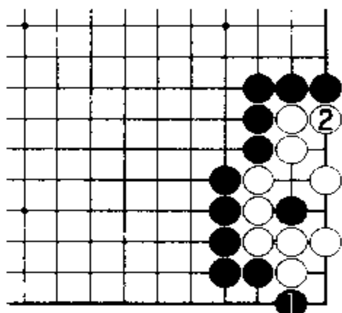
原图 128　变化图

白②如打，黑❸长再于❺位破眼，白棋同样不活。



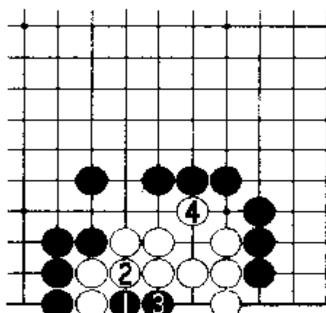
原图 129　变化图

白②如接，黑❸正确，以下行至黑❼止，还是杀白棋。



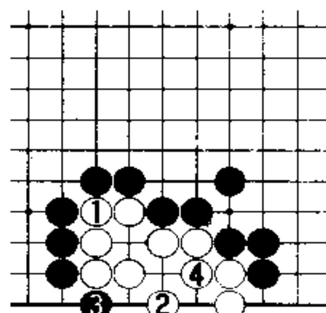
原图 127　失败图

黑❶先扳错误，白②做眼可以活棋。



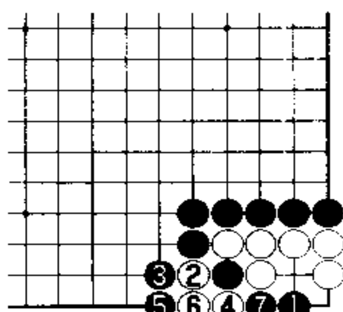
原图 128　失败图

黑❶打错误，白④做眼活棋，黑棋失败。



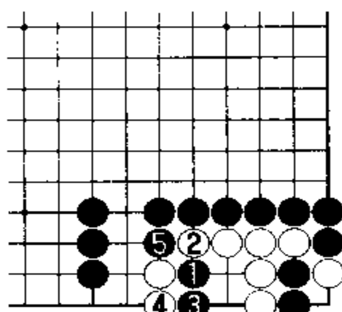
原图 129　失败图

黑❶先破眼错误，白②、④做眼已活棋，黑棋失败。



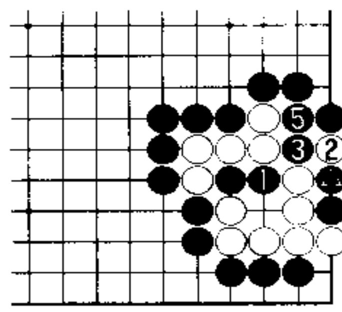
原图 130　正解图

黑❶点正确，白②打，黑❸打、❺立至黑❼止，白棋不活。



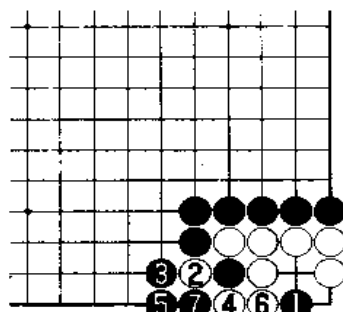
原图 131　正解图

黑❶妙，白②挡时黑❸立、❺断，白棋不活。



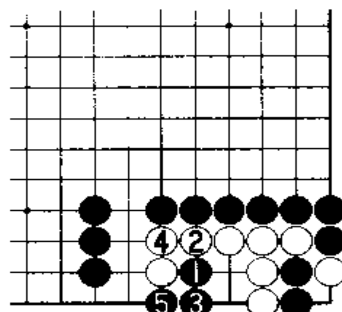
原图 132　正解图

黑❶长是手筋，白②提，黑❸"双倒扑"妙！白棋被杀。④＝◭



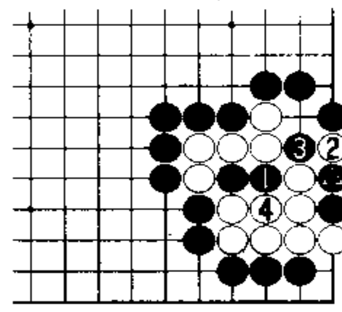
原图 130　变化图

白⑥接时，黑❼破眼白棋仍不活。



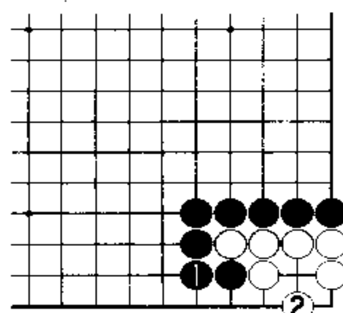
原图 131　变化图

白④如接，黑❺曲可渡过，白棋仍不活。



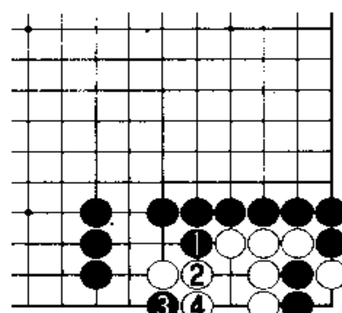
原图 132　变化图

白④提不成立，黑❺提白一子，白棋不活。
❺＝◭



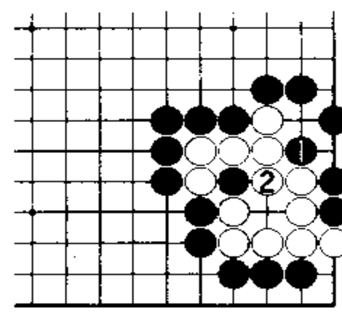
原图 130　失败图

黑❶接错误，白②做眼活棋。



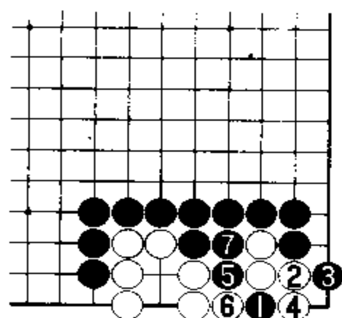
原图 131　失败图

黑❶先冲是俗手，白②、④可做眼活棋，黑棋失败。



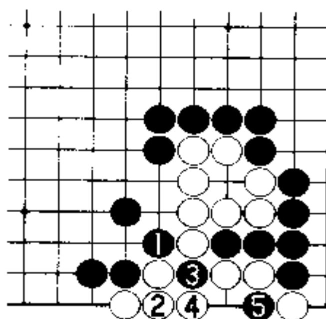
原图 132　失败图

黑❶失败，白②提一子可活棋。



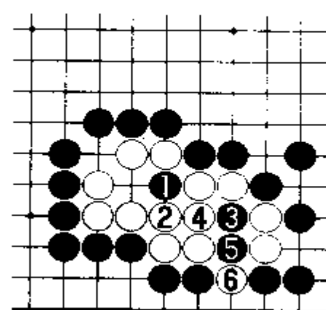
原图 133　**正解图**

黑❶是破眼的手筋，黑❺挖❼接，白棋被杀。



原图 134　**正解图**

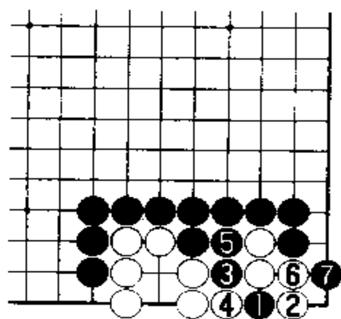
黑❶破眼正确，白②接黑❸、❺扑，白棋不活。



原图 135　**正解图**

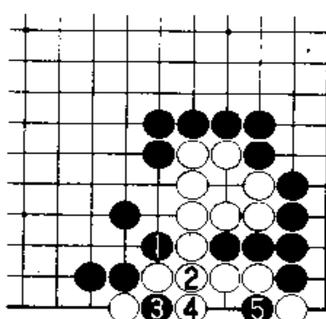
黑❶正确，白②接，黑❸打❺长是妙手，再于❼位扑，白棋被杀。

❼＝❺



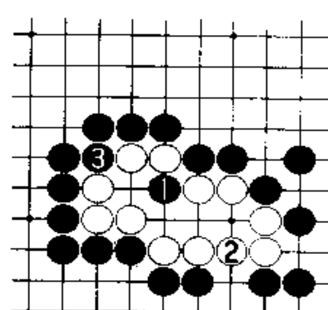
原图 133　**变化图**

白②如扳，黑❸挖至黑❼止，白棋仍不活。



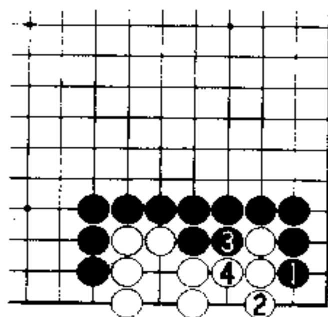
原图 134　**变化图**

白②如于此位接，黑❸、❺两扑，白棋仍不活。



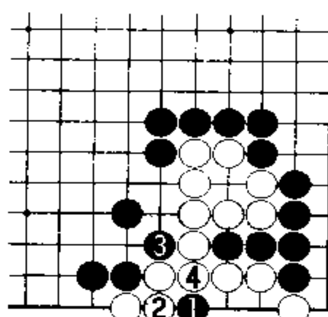
原图 135　**变化图**

白②如接不成立，黑❸打，白棋仍不活。



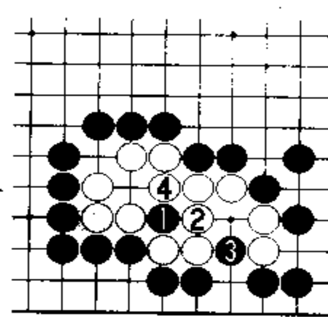
原图 133　**失败图**

黑❶是俗手，白②立可活棋，黑棋攻击失败。



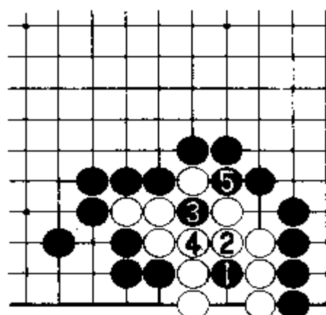
原图 134　**失败图**

黑❸点错误，白②、④接后可活棋，黑棋攻击失败。



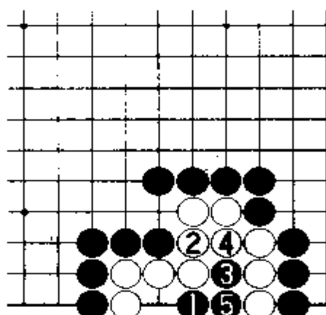
原图 135　**失败图**

黑❸打错误，白④提后可活棋。



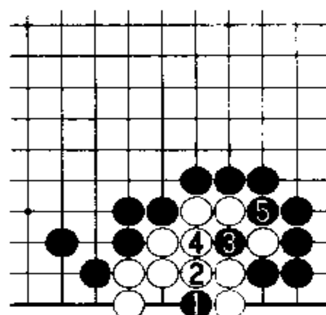
原图 136　　正解图

黑❶巧妙，白②后，黑❸扑、❺破眼，白棋不活。



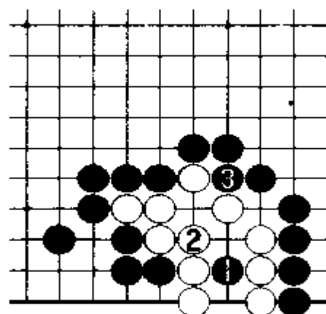
原图 137　　正解图

黑❶是破眼的手筋，以下行至黑❺止，白棋被杀。



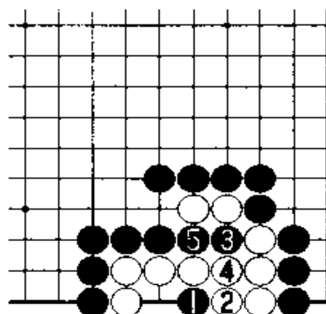
原图 138　　正解图

黑❶点正确，黑❶扑、❸破眼，白棋不活。



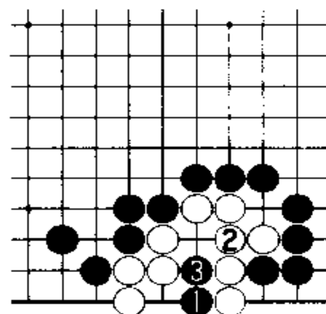
原图 136　　变化图

白②如接，黑❸破眼，白棋仍不活。



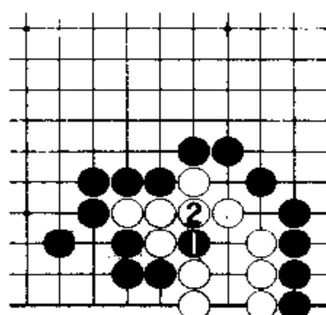
原图 137　　变化图

白②如打不成立，黑❸打、❺接，白棋不活。



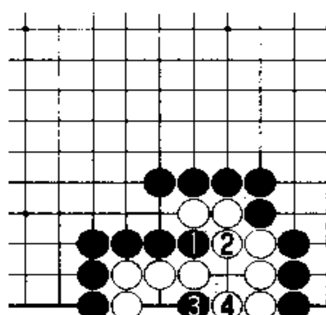
原图 138　　变化图

白②如接，黑❸长，白棋仍不活。



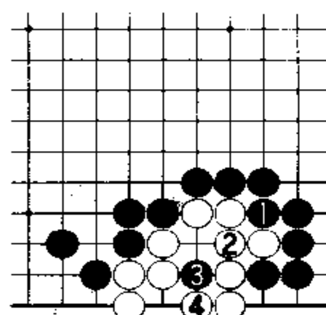
原图 136　　失败图

黑❶打错误，白②接可活棋，黑棋攻击失败。



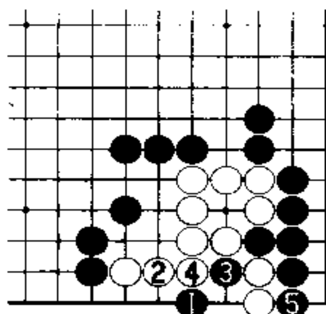
原图 137　　失败图

黑❶冲是俗手，至白④止已净活，黑棋攻击失败。



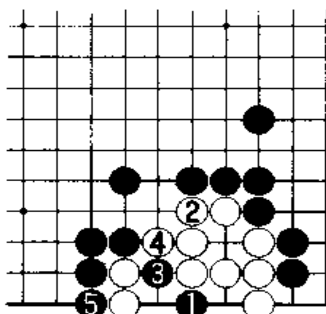
原图 138　　失败图

黑❶打错误，至白④止白棋已活，黑棋攻击失败。



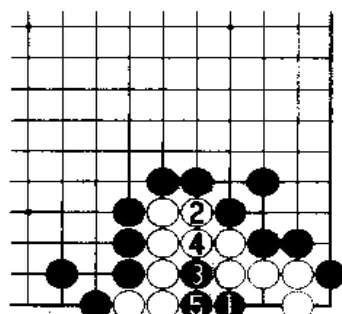
原图 139　　正解图

黑❶击中要害，至黑❺形成"倒扑"黑胜。



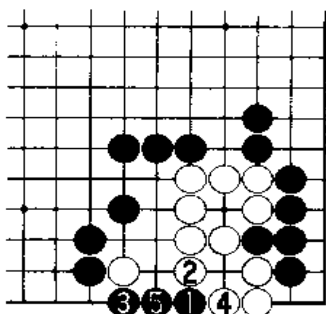
原图 140　　正解图

黑❶妙，白②做眼，黑❸挖、❺打，白棋被杀。



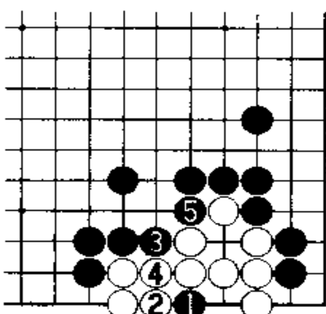
原图 141　　正解图

黑❶妙，白②挡，黑❸挖、❺接，白棋不活。



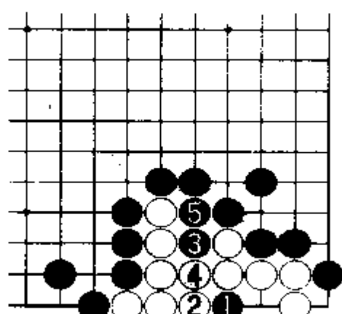
原图 139　　变化图

白②如顶，黑❸安全渡过，白棋无法做活。



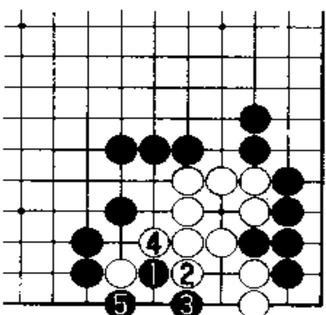
原图 140　　变化图

白②如打，黑❸、❺破眼，白棋仍不活。



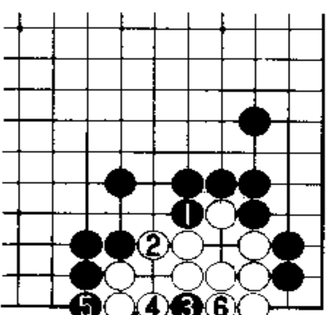
原图 141　　变化图

白②如打，黑❸挖、❺接，白棋仍不活。



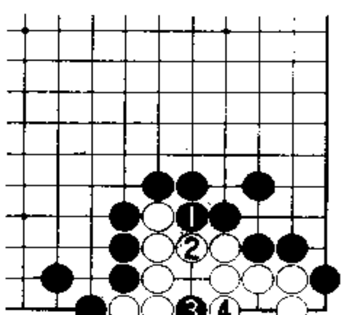
原图 139　　失败图

黑❶夹错误，至黑❺止，双方形成劫争。



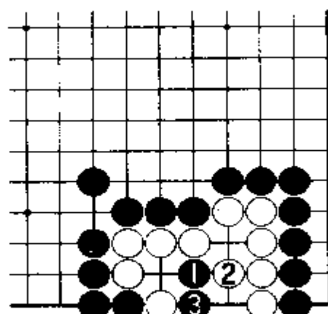
原图 140　　失败图

黑❶破眼错误。白⑥提后可活棋。



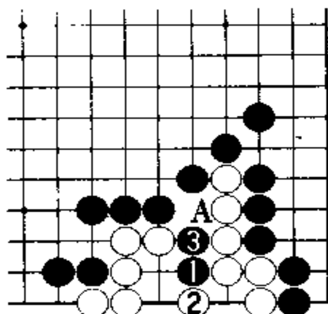
原图 141　　失败图

黑❶俗手，白④做眼活棋。



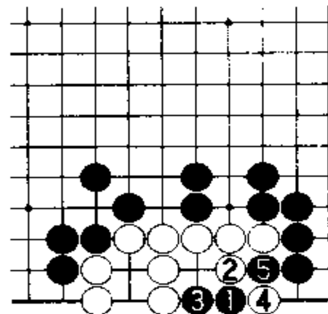
原图 142　　正解图

黑❶点正确，白②后，黑❸立，白棋被杀。



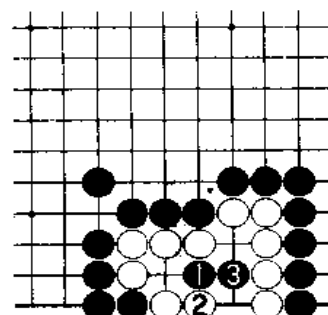
原图 143　　正解图

黑❶点、❸退，白棋因无法于 A 位紧气而被杀。



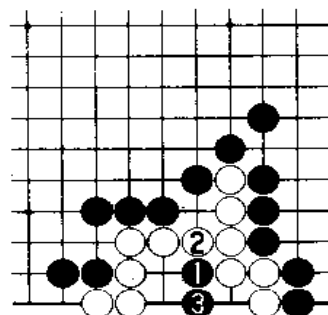
原图 144　　正解图

黑❶飞是破眼的手筋，白②则黑❸至黑❺破眼，白棋不活。



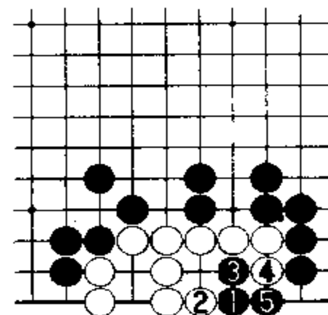
原图 142　　变化图

白②如长，黑❸也长，白棋仍不活。



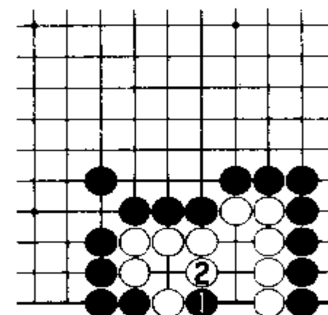
原图 143　　变化图

白②如挡，黑❸立，白棋仍不活。



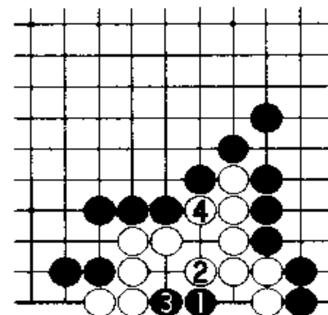
原图 144　　变化图

白②挡，黑❸长，白棋仍不活。



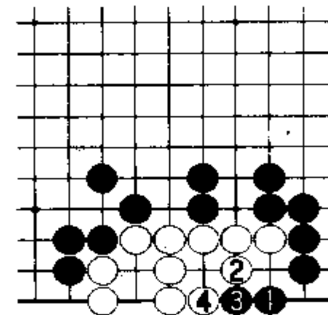
原图 142　　失败图

黑❶错误，白②后成劫活。



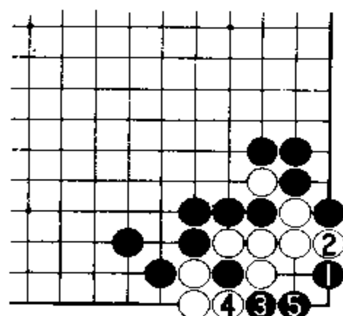
原图 143　　失败图

黑❶错误，至白④止白棋已活，黑棋攻击失败。



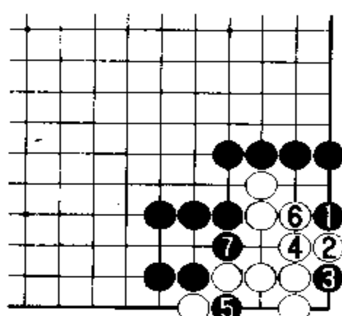
原图 144　　失败图

黑❸尖错误，白②、④做眼可活棋。



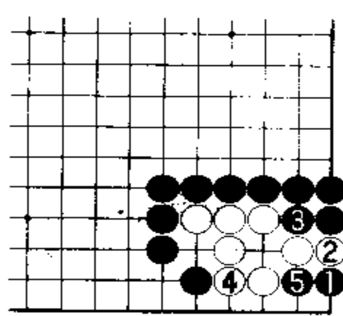
原图 145　　正解图

黑❶点正确，白②挡时黑❸扳是妙手，至黑❺成“有眼杀无眼”，白棋被杀。



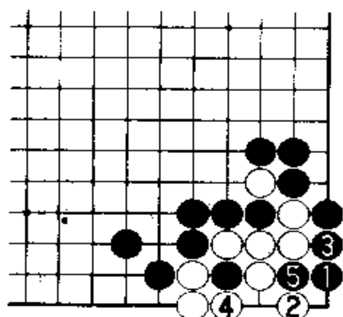
原图 146　　正解图

黑❶跳、❸扑巧妙，再于❺、❼位破眼，白棋不活。



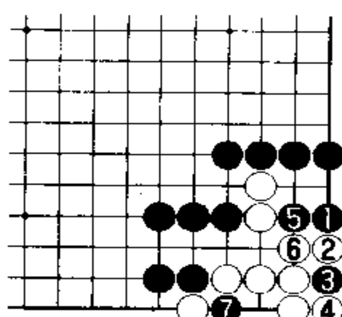
原图 147　　正解图

黑❶点、❸挤次序正确，黑❺打后，白棋不活。



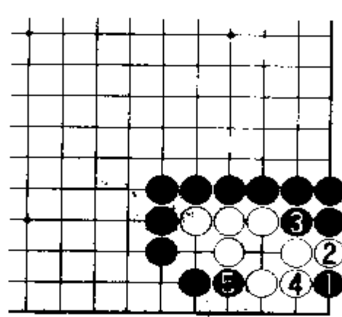
原图 145　　变化图

白②如尖，黑❸接，再于❺位破眼，白棋仍不活。



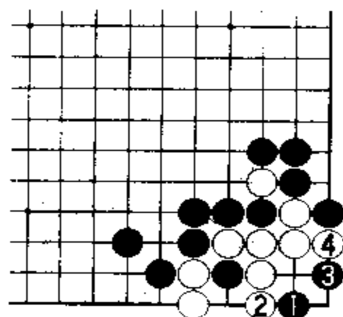
原图 146　　变化图

白④如提，黑❺破眼正确，至黑❼止，白棋仍不活。



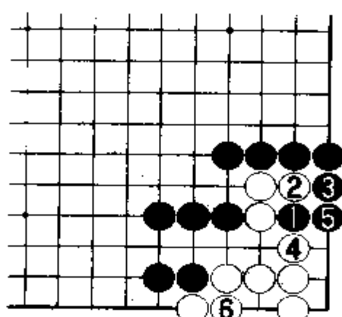
原图 147　　变化图

白④如接，黑❺破眼，白棋仍不活。



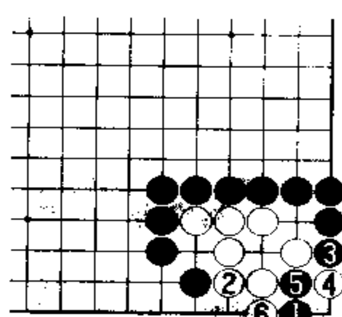
原图 145　　失败图

黑❶点错误，白②、④可活棋，黑棋攻击失败。



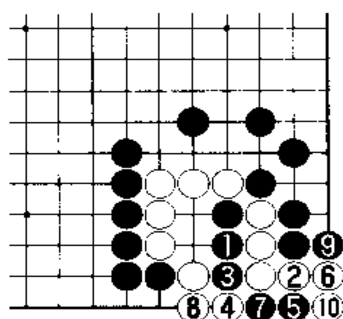
原图 146　　失败图

黑❶于此处跳错误，以下行至白⑥可活棋，黑棋攻击失败。



原图 147　　失败图

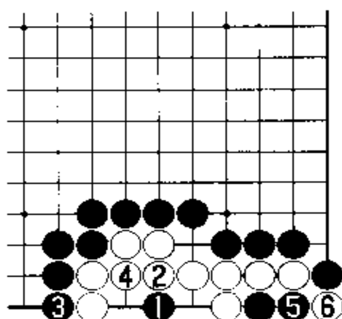
黑❶点在此位错误，以下行至白⑥可活棋，黑棋攻击失败。



原图 148　　正解图

黑❶长先破眼，白②曲时，黑❸夹妙，以下行至⓫扑，白棋不活。

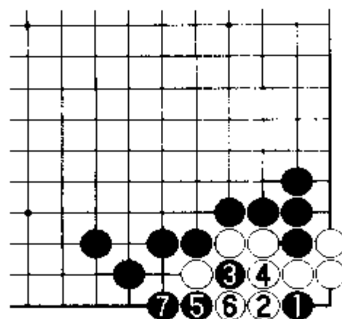
⓫ = ❼



原图 149　　正解图

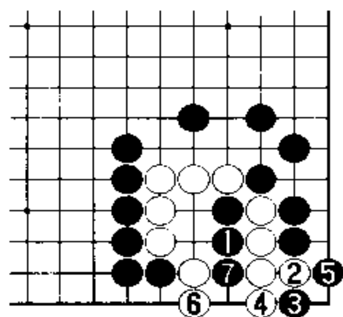
黑❶点正确，白④接时，黑❺多送一子，❼位再同提是破眼的手筋。

❼ = ❺



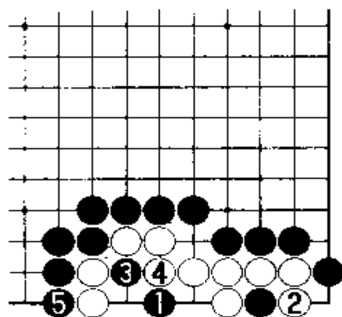
原图 150　　正解图

黑❶、❸、❺、❼四手棋是杀死白棋的妙手。



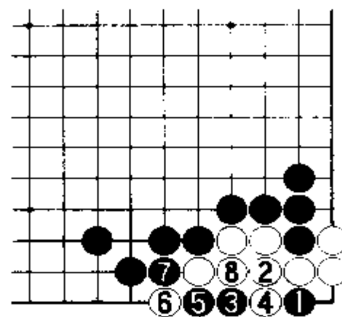
原图 148　　变化图

白④如挡，黑❺渡、❼长，白棋仍不活。



原图 149　　变化图

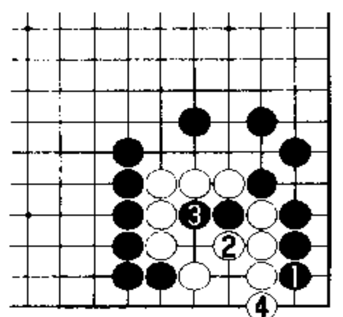
白②如先做眼，黑❸断、❺打吃，白棋仍不活。



原图 150　　变化图

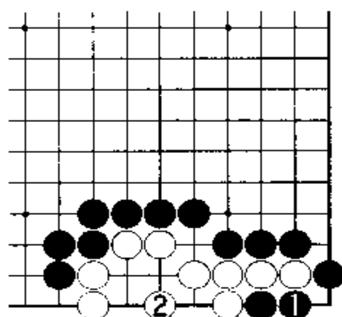
白②如接，黑❶点至❾扑，白棋仍不活。

❾ = ❺



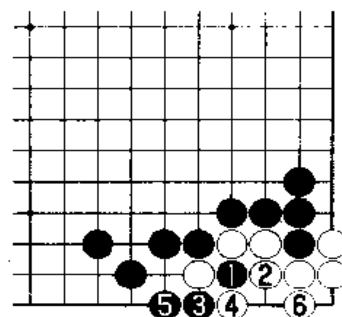
原图 148　　失败图

黑❶挡错误，白②打、④做眼，黑棋失败。



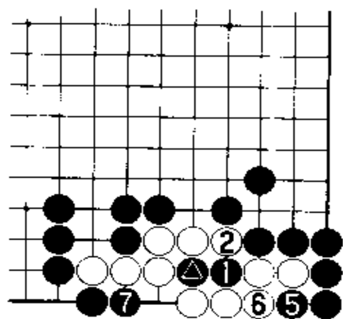
原图 149　　失败图

黑❶先破眼次序错误，白②做眼可活棋，黑棋失败。



原图 150　　失败图

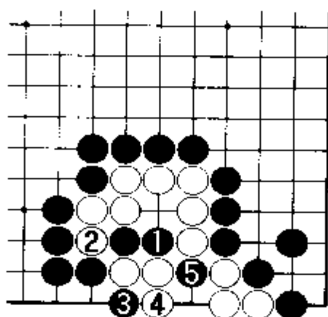
黑❶先打错误，至白⑥止，白棋已活。



原图 151　　正解图

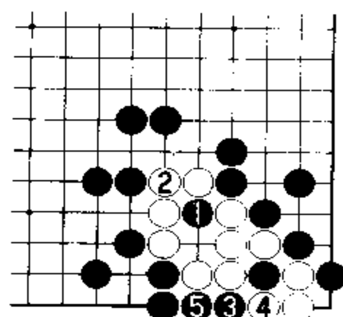
黑❶长是破眼的手筋，❸、❺争得先手，再于❼位长，白棋被杀。

❸＝❶　④＝▲



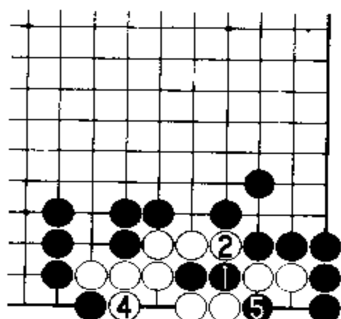
原图 152　　正解图

黑❶多送一子妙，黑❸扳、❺扑，白棋被杀。



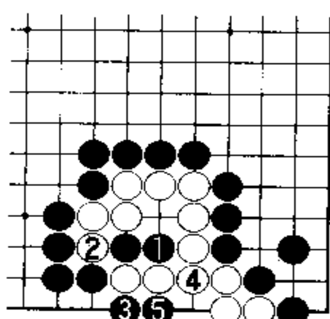
原图 153　　正解图

黑❶绝妙！在扑的同时又紧了对方的气，然后再于❸扳、❺接，白棋被杀。



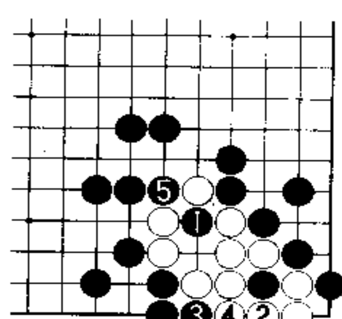
原图 151　　变化图

白④如做眼，黑❺扑妙，白棋仍不活。❸＝❶



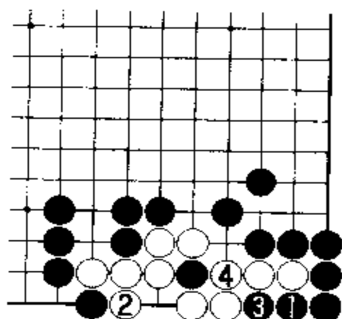
原图 152　　变化图

白④如接，黑❺长，白棋仍不活。



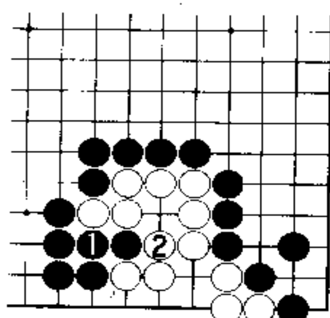
原图 153　　变化图

白②如提不成立，黑❸、❺破眼，白棋仍不活。



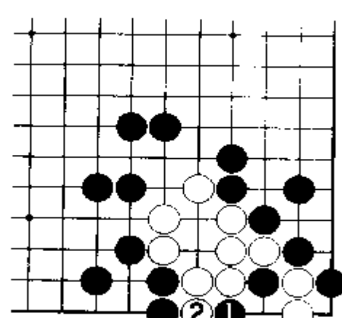
原图 151　　失败图

黑❶先长错误，白②、④做眼活棋，黑棋失败。



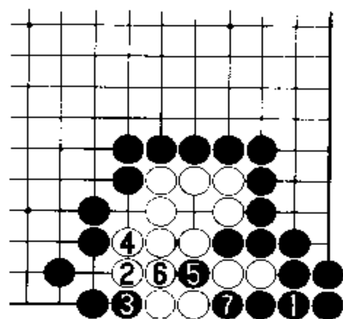
原图 152　　失败图

黑❶接错误，白②做眼可活棋。



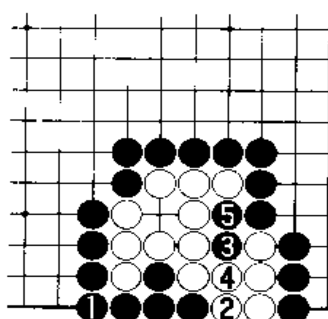
原图 153　　失败图

黑❶先扳错误，白②挡可活棋。



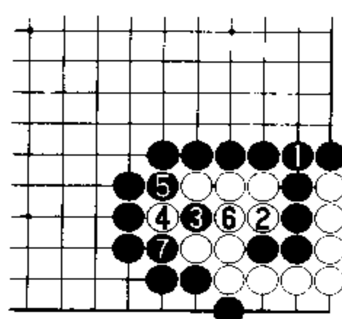
原图 154　　正解图

黑❶接冷静，白②要做眼，黑❸挤正确，再走❺、❼位，白棋不活。



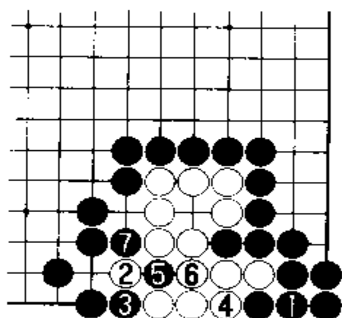
原图 155　　正解图

黑❶接正确，白无法做出另一只眼。



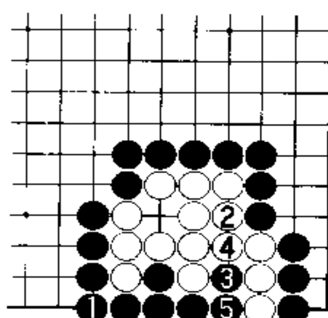
原图 156　　正解图

黑❶冷静地接正确，再于❸位挖，以下行至黑❼止，白棋被杀。



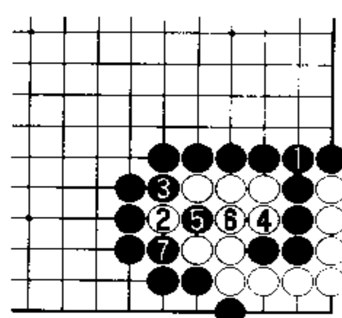
原图 154　　变化图

白④如接不成立，黑❺扑、❼破眼，白棋仍不活。



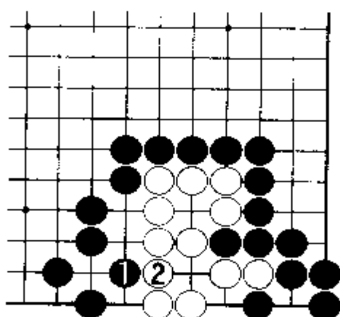
原图 155　　变化图

白②后，黑❸挖，白棋仍不活。



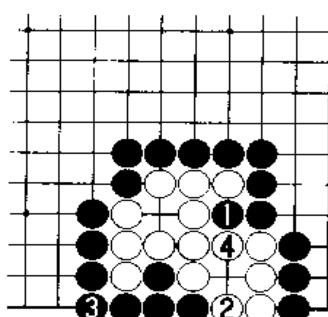
原图 156　　变化图

白②如尖，黑❸挤、❺扑，至黑❼止，白棋仍不活。



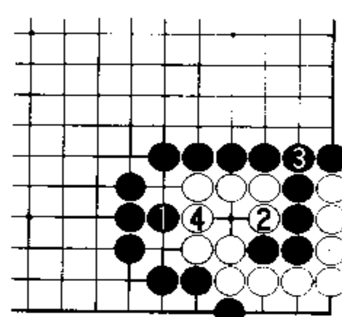
原图 154　　失败图

黑❶俗手，白②做眼已活棋，黑棋攻击失败。



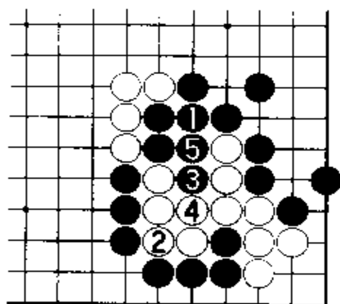
原图 155　　失败图

黑❶先破眼错误，白②打、④做眼活棋。



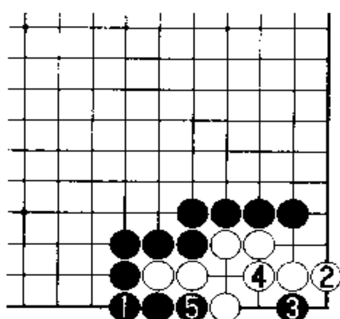
原图 156　　失败图

黑❶先破眼错误，白②打、④做眼活棋。



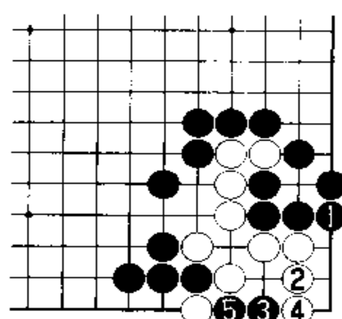
原图 157　　正解图

黑❶接是唯一杀白之着，至黑❺止，白棋不活。



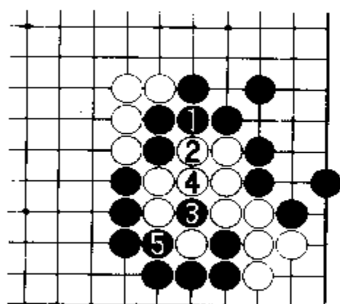
原图 158　　正解图

黑❶接冷静，白②如立，黑❸点至黑❺止，白棋不活。



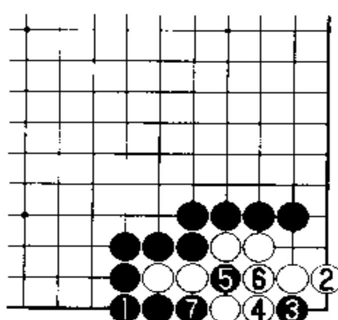
原图 159　　正解图

黑❶接正确，白②曲，黑❸、❺破眼，白棋不活。



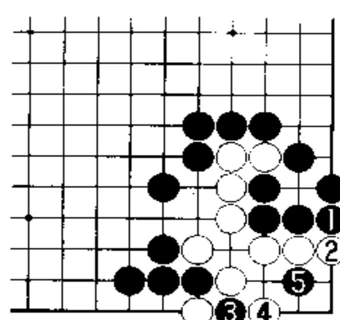
原图 157　　变化图

白②如挡，黑❸扑、❺破眼，白棋仍不活。



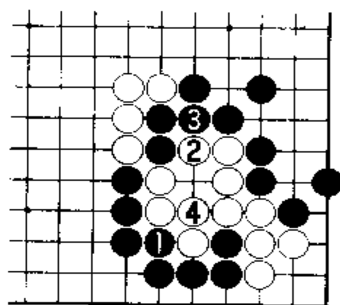
原图 158　　变化图

白④如打，黑❺扑、❼破眼，白棋仍不活。



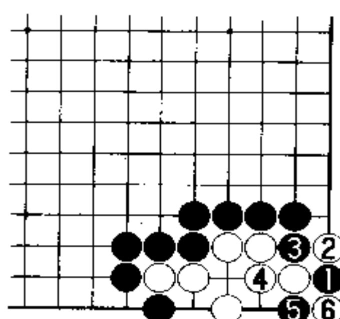
原图 159　　变化图

白②如立，黑❸扑好棋，再于❺位点，白棋仍不活。



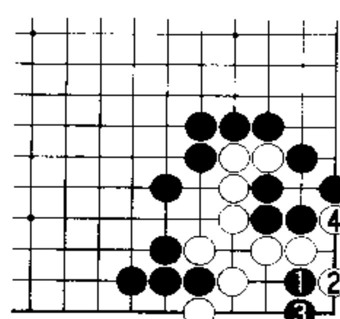
原图 157　　失败图

黑❶先打错误，白②打、④做眼可活棋。



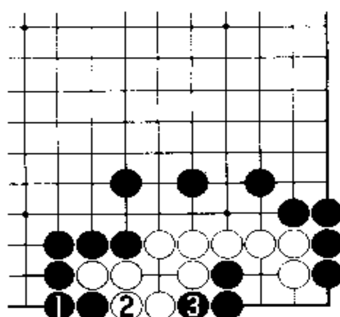
原图 158　　失败图

黑❶错误，白②扳，至白⑥止，双方成劫争。



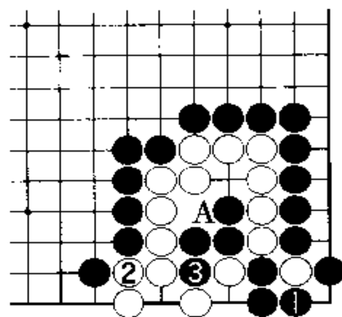
原图 159　　失败图

黑❶夹错误，白④抛劫，成打劫活。



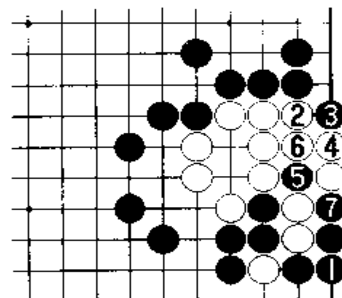
原图 160　　正解图

黑❶接正确，白②则黑❸，白棋不活。



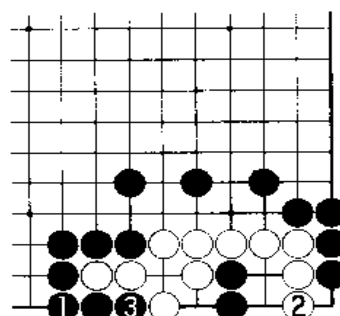
原图 161　　正解图

黑❶提冷静，白②接，黑❸吃白“接不归”，白棋被杀。



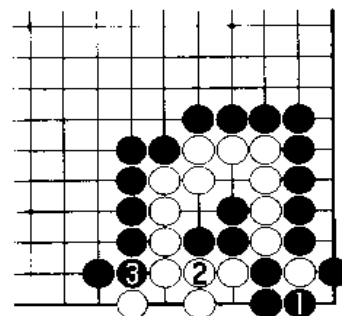
原图 162　　正解图

黑❶接、❸扳是破眼的手筋，至黑❼止白棋被杀。



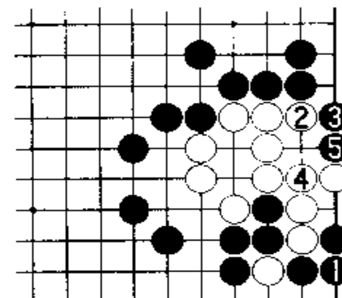
原图 160　　变化图

白②如立，黑❸破眼，白棋仍不活。



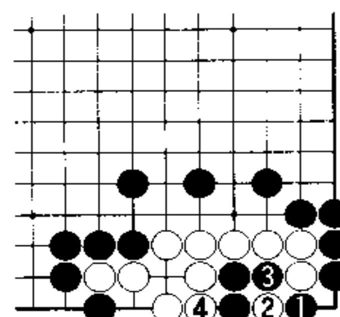
原图 161　　变化图

白②如接，黑❸破眼，白棋仍不活。



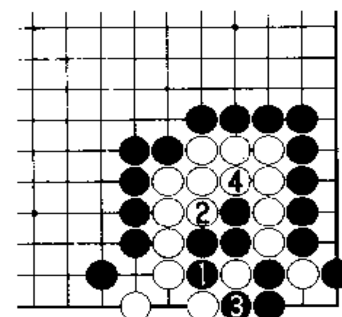
原图 162　　变化图

白④如接，黑❺长，白棋仍不能活。



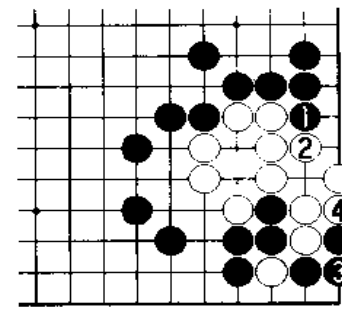
原图 160　　失败图

黑❶扳错误，白②扑、④打吃黑“接不归”，黑棋失败。



原图 161　　失败图

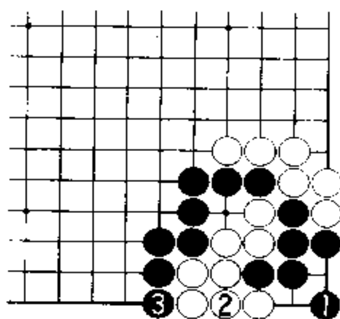
黑❶打错误，白②、④打，成劫活。



原图 162　　失败图

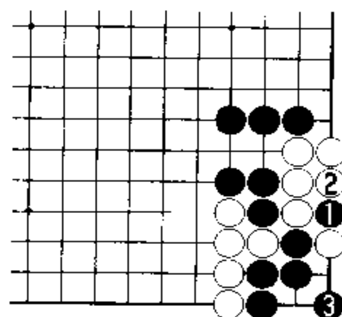
黑❶破眼次序错误，至白④止，白棋已活。

第 三 部 分 答 案



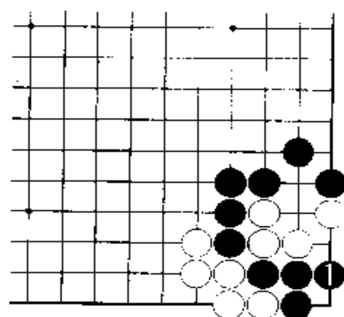
原图 163　　正解图

黑❶尖正确，白②则黑❸，形成“眼杀”，黑胜。



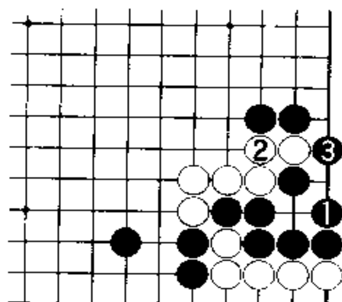
原图 164　　正解图

黑❶扑先破眼，黑❸再做眼可杀白棋。



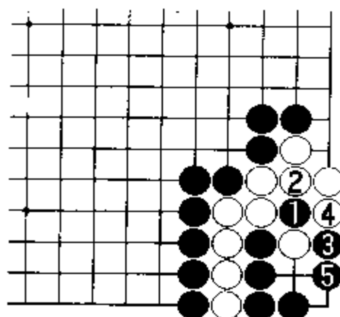
原图 165　　正解图

黑❶做眼，形成“有眼杀无眼”，黑胜。



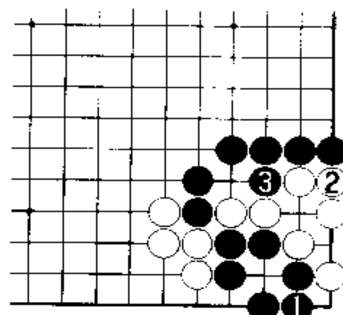
原图 166　　正解图

黑❶正确。如走②位打白一子，白走❶位可吃黑五子救出白角，黑棋失败。



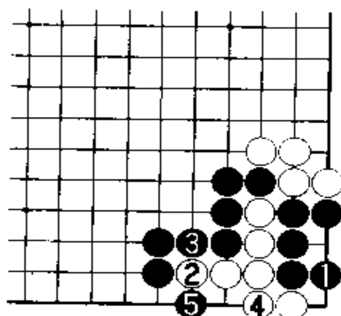
原图 167　　正解图

黑❶打，❸破眼至黑❺止，成“有眼杀无眼”，黑胜。



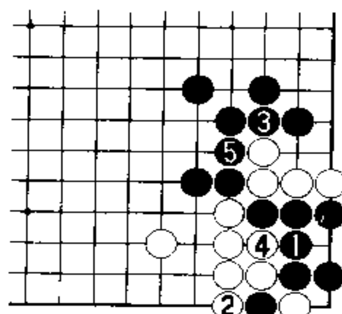
原图 168　　正解图

黑❶做眼正确，白②如走❸位，黑❸则走②位，同样可以杀白棋。



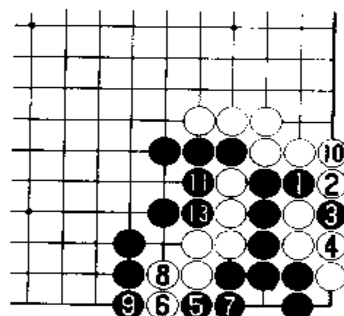
原图 169　　正解图

黑❶做眼，至黑❺止成“有眼杀无眼”，黑胜。



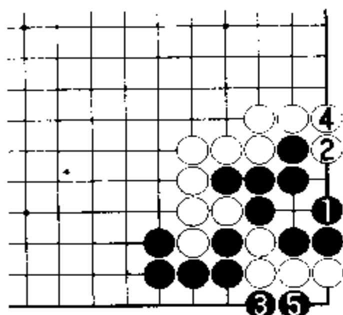
原图 170　　正解图

黑❶做眼正确，对杀结果黑胜。



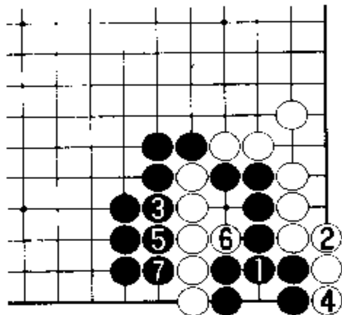
原图 171　　正解图

黑❶先冲，然后❸位再扑，以下行至黑⓭止，白棋被杀。⑫＝❸



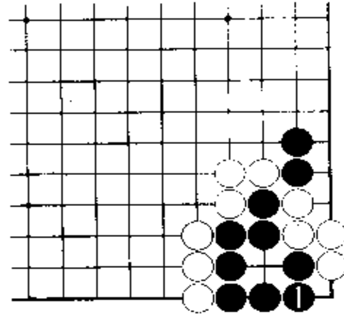
原图 172　　正解图

黑❶做眼，成“有眼杀无眼”，黑胜。



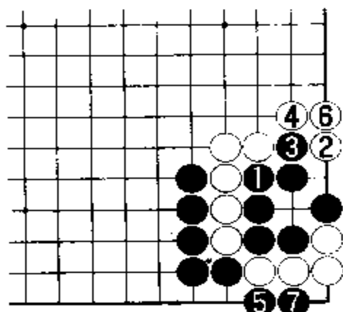
原图 173　　正解图

黑❶做眼正确，对杀时公气计算在黑方，黑胜。



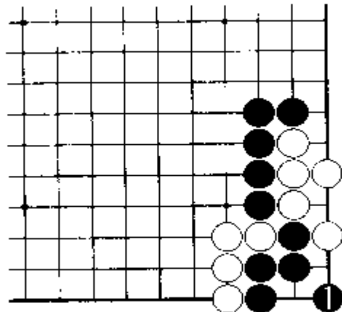
原图 174　　正解图

黑❶做眼，白无法紧气，黑棋成功。



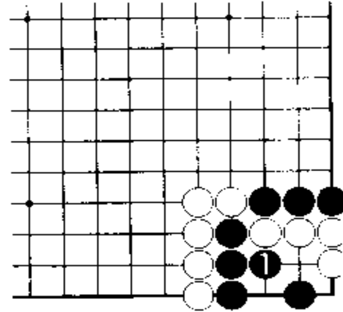
原图 175　　正解图

黑❶做眼正确，对杀黑胜。



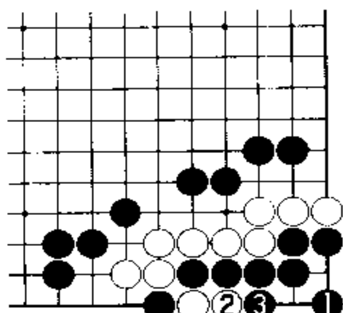
原图 176　　正解图

黑❶尖妙，白棋因无法紧气而被杀。



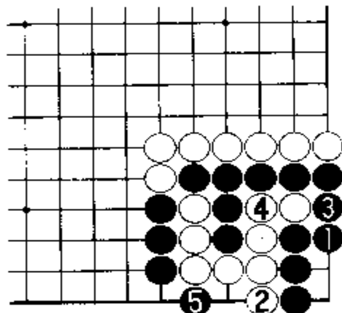
原图 177　　正解图

黑❶做眼，可杀白棋。



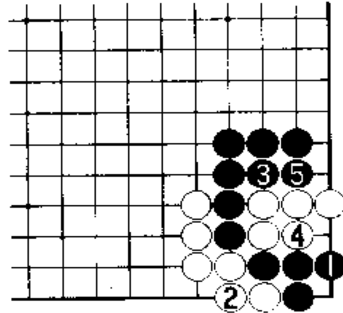
原图 178　　正解图

黑❶妙，白棋被杀。



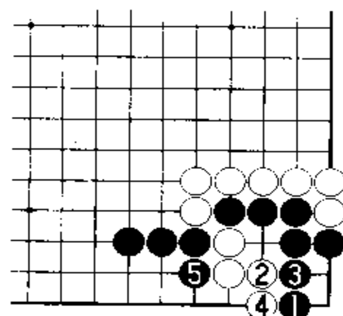
原图 179　　正解图

黑❶正确，此着如走❸位，白②则走❶位扑，黑棋失败。



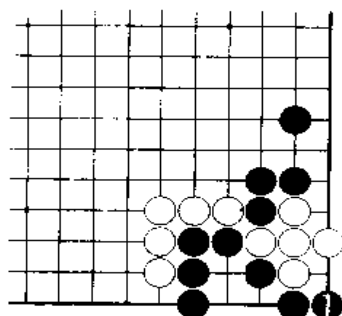
原图 180　　正解图

黑❶做眼，对杀黑胜。



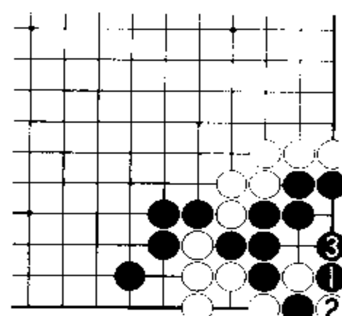
原图 181　　正解图

黑❶正确,成"有眼杀无眼",黑胜。



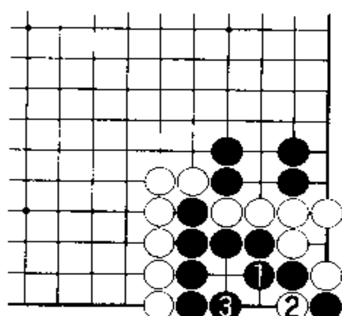
原图 182　　正解图

黑❶长正确,白棋无法打劫,成"有眼杀无眼",黑胜。



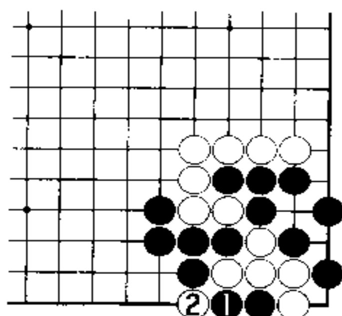
原图 183　　正解图

黑❶打、❸退,成"有眼杀无眼",黑胜。



原图 184　　正解图

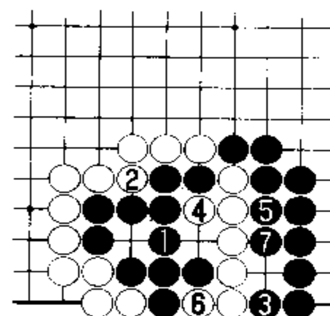
黑❶、❸正确,成"有眼杀无眼"。



原图 185　　正解图

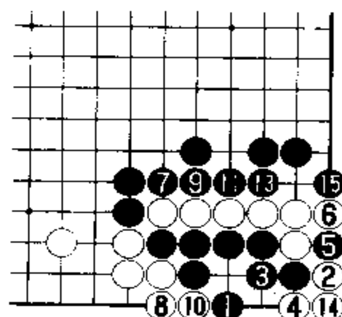
黑❶长、❸扑破掉对方眼位,白棋被杀。

❸=❶



原图 186　　正解图

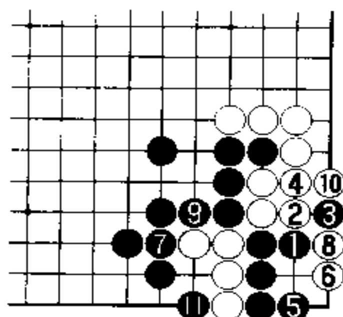
黑❶做眼正确,(公气计算在有眼的一方),黑胜。



原图 187　　正解图

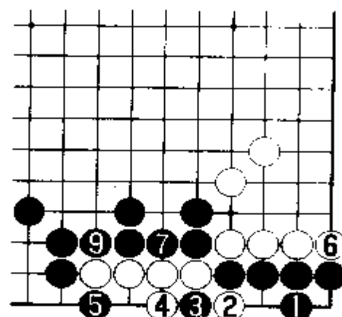
黑❶、❸做眼,以下行至黑⓯止,对杀黑胜。

⑫=❺



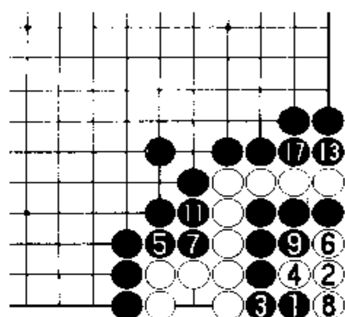
原图 188　　正解图

黑❶、❸巧妙,黑❺是延气的好点,以下行至⓫止,对杀黑胜。



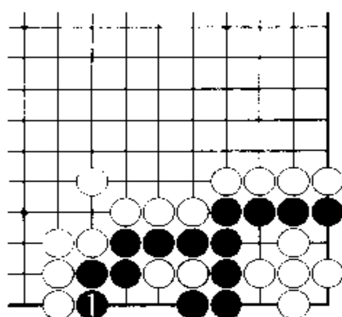
原图 189　　正解图

黑❶做眼成"有眼杀无眼",黑胜。⑧=❸



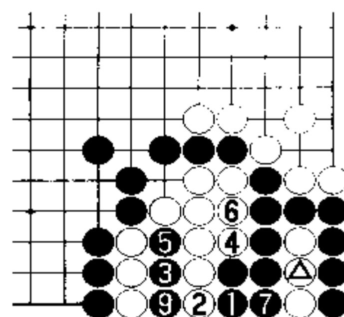
原图 190　　正解图

黑❶、❸做成大眼，对杀黑胜。⑩＝②　⑫＝④　⑭＝⑥　⓯＝⑧　⑯＝②



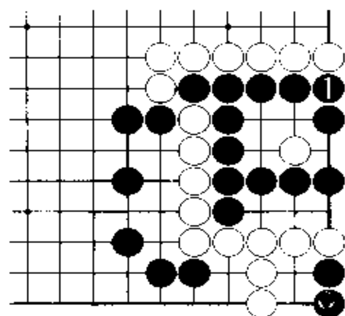
原图 191　　正解图

黑❶做眼成“大眼杀小眼”，黑胜。



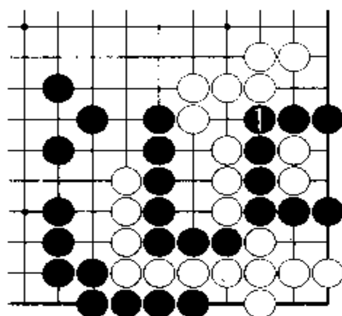
原图 192　　正解图

黑❶做成大眼，至黑❾止可杀白棋。⑧＝△



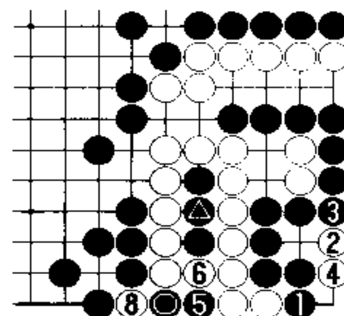
原图 193　　正解图

黑❶接做成大眼，黑棋十气，白棋九气，对杀黑胜



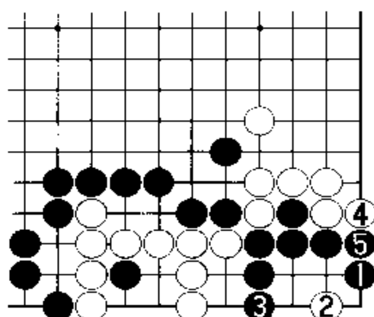
原图 194　　正解图

黑❶接做成大眼，黑棋八气，白棋七气，对杀黑胜。



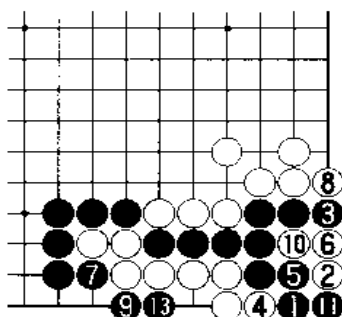
原图 195　　正解图

黑❶挡，做成大眼(公气计算在大眼方)对杀黑胜。❼＝▲　❾＝●



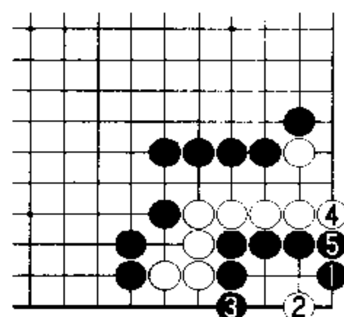
原图 196　　正解图

黑❶、❸做成大眼(公气计算在大眼一方)黑棋九气，白棋八气，对杀黑胜。



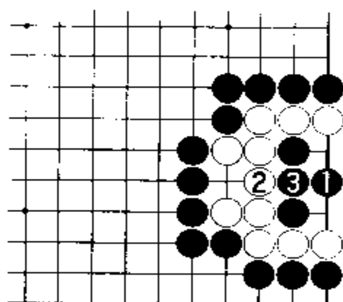
原图 197　　正解图

黑❶、❸做成大眼，对杀黑胜。⑫＝⑥



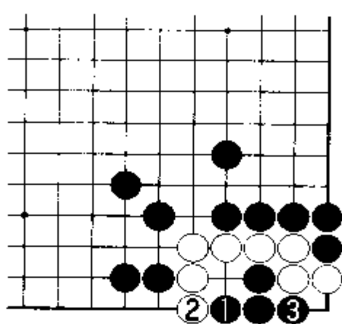
原图 198　　正解图

黑❶、❸、❺做成大眼，对杀黑胜。



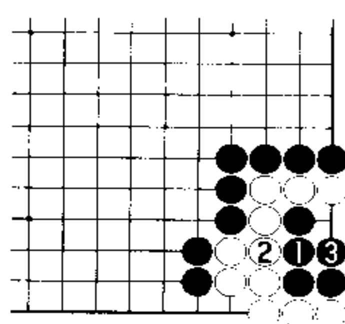
原图 199　　正解图

黑❶尖妙！白②则黑❸，白棋不活。



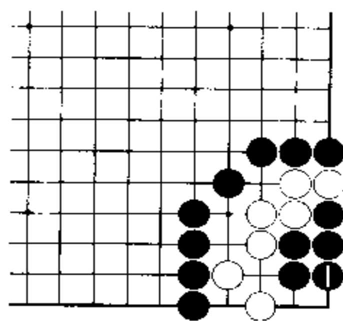
原图 200　　正解图

黑❶要渡正确，白②挡、黑❸长，成“刀五”形，白棋被杀。



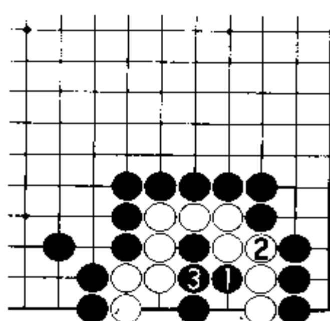
原图 201　　正解图

黑❶、❸正确，成“刀五”形，白棋被杀。



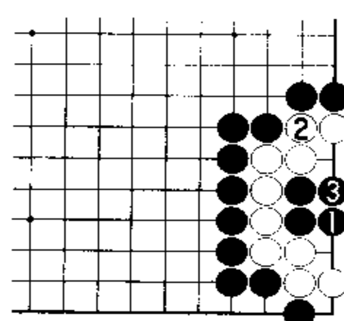
原图 202　　正解图

黑❶做成“刀五”形，白棋被杀。



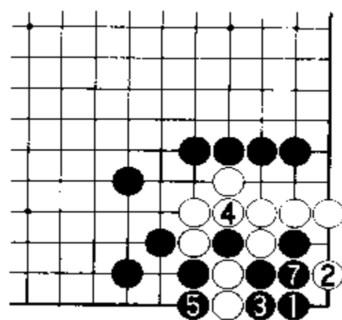
原图 203　　正解图

黑❶挤正确，白②如走❸位，黑❸则走②位成“倒扑”，白棋不活。



原图 204　　正解图

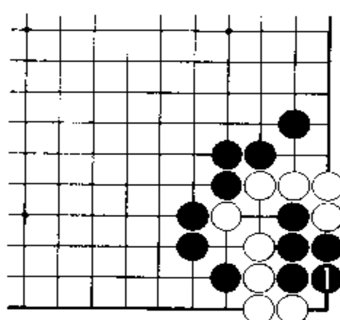
黑❶正确，白②则黑❸，成“刀五”形，白棋被杀。



原图 205　　正解图

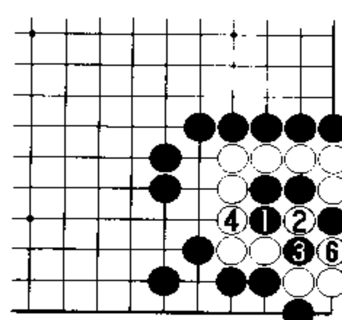
黑❶虎是双方必争之要点，以下行至黑❼止，成“刀五”棋形，白棋不活。

⑥＝④



原图 206　　正解图

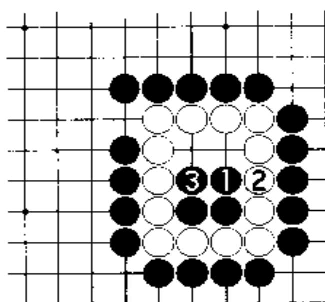
黑❶后，成“刀五”形，白棋不活。



原图 207　　正解图

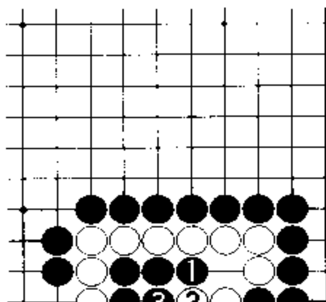
黑❶是杀白棋的要点，以下行至黑❼成“葡萄六”形，白棋被杀。

❺＝②　❼＝②



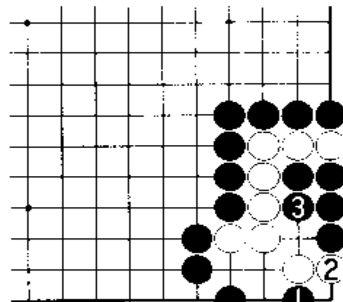
原图 208　　正解图

黑❶正确，白②接黑❸团，白因无法做出两只眼而被杀。



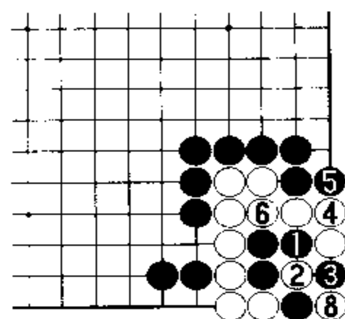
原图 209　　正解图

黑❶长、❸团，成“刀五”形，白棋被杀。



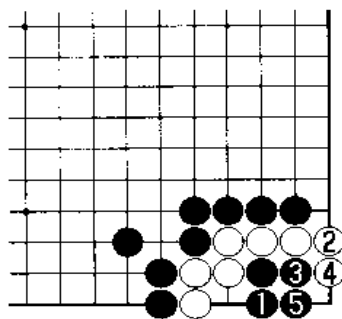
原图 210　　正解图

黑❶托是破眼的要点，黑❸后，成“刀五”形，白棋不活。



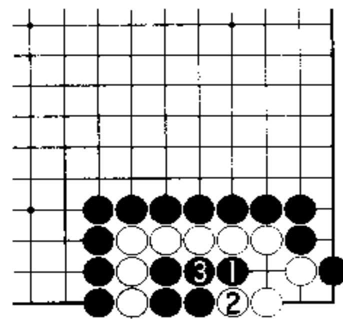
原图 211　　正解图

黑❶正确，以下至白⑧提，黑再于②位点，成“葡萄六”形，白棋仍不活。❼＝②　❾＝②



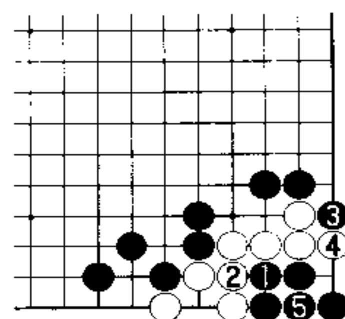
原图 212　　正解图

黑❶立正确，至黑❺成“刀五”形，白棋不活。



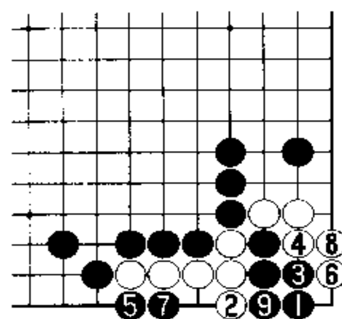
原图 213　　正解图

黑❶正确，白②后黑❸接，成“刀五”形，白棋被杀。



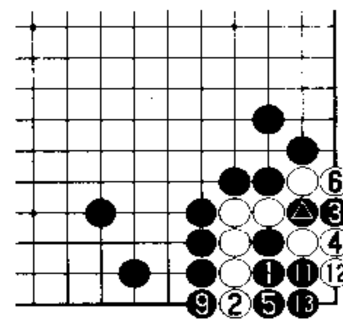
原图 214　　正解图

黑❶要断，白②接至黑❺止，成“刀五”形，白棋被杀。



原图 215　　正解图

黑❶尖妙，白②立，黑❸是杀白棋的手筋，以下行至黑❾止，成“刀五”形，黑棋成功。



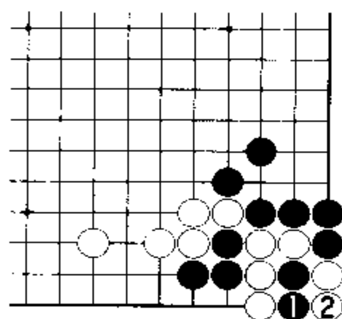
原图 216　　正解图

黑❶立正确，至黑⓭成“刀五”形，黑胜。

❼＝▲　⑧＝❸

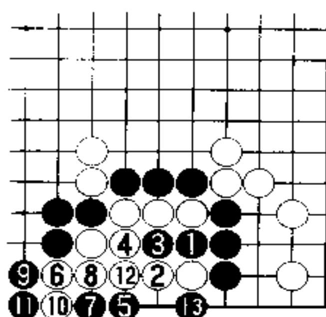
⑩＝▲

第四部分答案



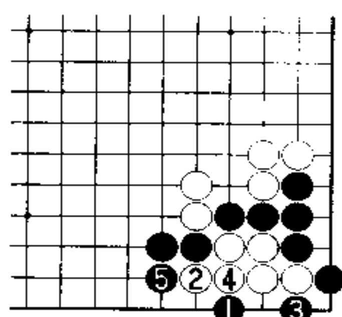
原图 217　　正解图

黑❶多送一子正确，白②提、黑❸再打，白角被杀。❸＝❶



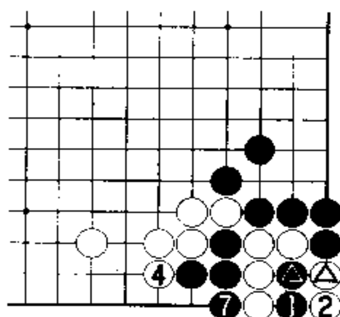
原图 218　　正解图

黑❶、❸冲，❺点妙！至黑⓭止，白棋被杀。



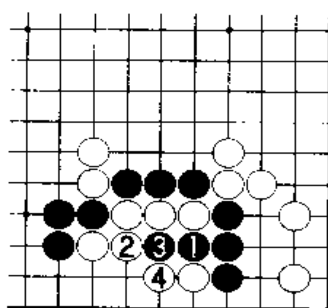
原图 219　　正解图

黑❶巧妙，白②扳时黑❸也扳，白棋因不入气而被杀。



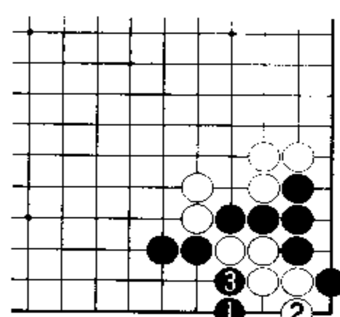
原图 217　　变化图

白⑥不成立，黑❼提，白棋失败。❸＝❶
❺＝▲　⑥＝△



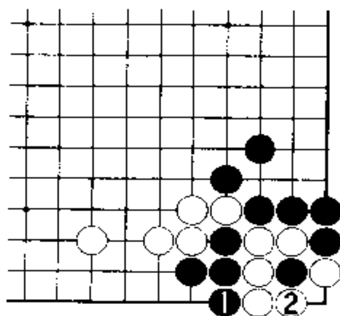
原图 218　　变化图

白②接后，黑❸紧气，白④如退则还原成正确图，白棋仍被杀。



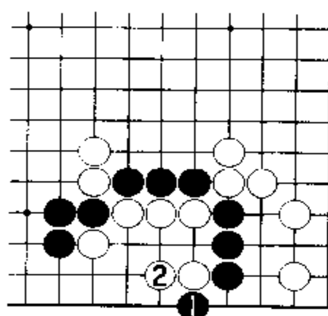
原图 219　　变化图

白②如立，黑❸紧气，白棋仍被杀。



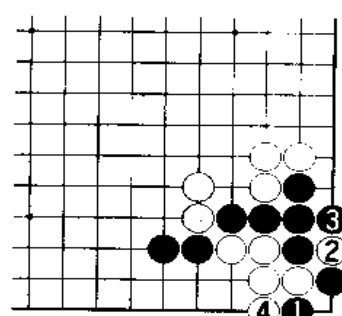
原图 217　　失败图

黑❶错误，白②提，黑棋失败。



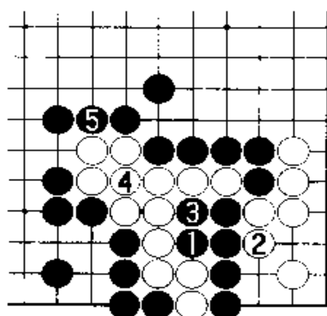
原图 218　　失败图

黑❶扳错误，白②长后，对杀黑棋失败。



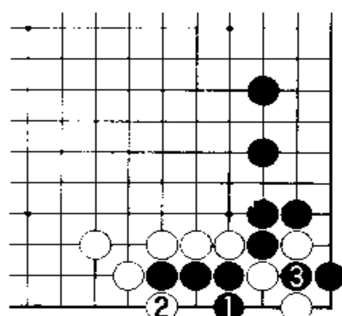
原图 219　　失败图

黑❶扳错误，以下行至白④，成为劫杀。



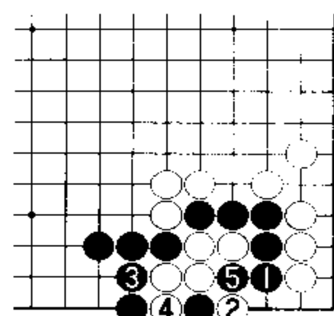
原图 220　　正解图

黑❶先紧公气，这是特殊情况下的正确着法。



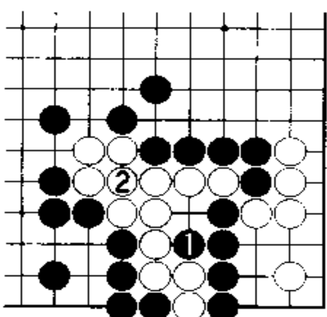
原图 221　　正解图

黑❶立是避免打劫的好手，白②扳，黑❸打吃，黑胜。



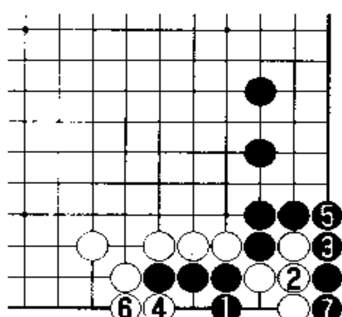
原图 222　　正解图

黑❶正确，白②扳，黑❸紧气，黑❺打吃，白棋被杀。



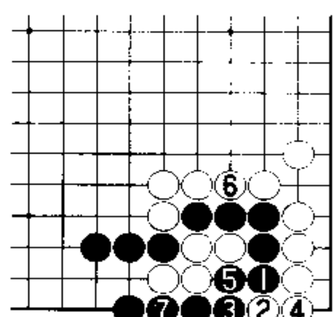
原图 220　　变化图

白②接不成立，白棋仍被杀。



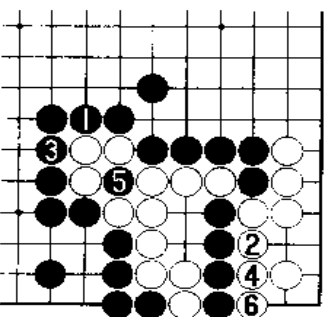
原图 221　　变化图

白②如接，黑❺退，至黑❼止，白棋仍被杀。



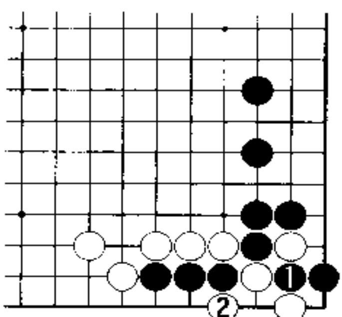
原图 222　　变化图

白②如扳，黑❸打，再于❺、❼位接，对杀黑胜。



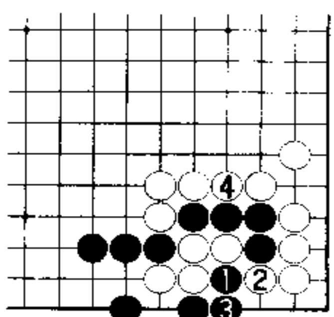
原图 220　　失败图

黑❶先紧外气错误，至白⑥止成双活，黑失败。



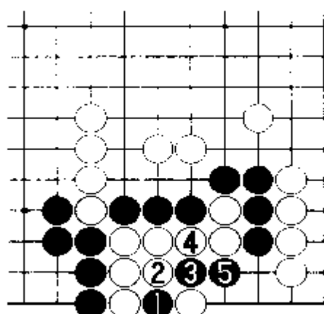
原图 221　　失败图

黑❶如断吃错误，白②扳，形成劫争。



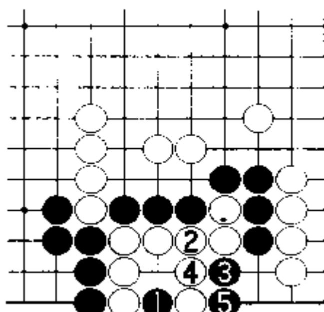
原图 222　　失败图

黑❶扳错误，白②打、④提，黑棋失败。



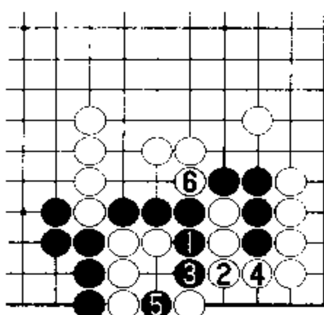
原图 223　　正解图

黑❶妙！白②提时黑❸好，至黑❺可杀白棋。



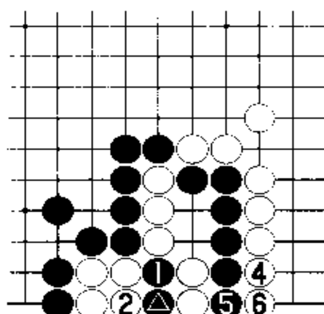
原图 223　　变化图

白②如接，黑❸扳，❺紧气，白棋仍被吃。



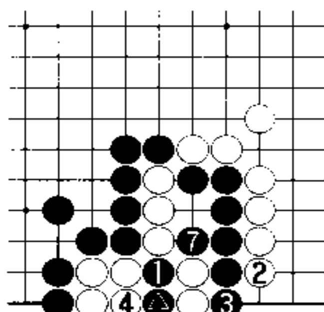
原图 223　　失败图

黑❶冲错误，以下行至白⑥止，黑棋只活了一半，不能算成功。



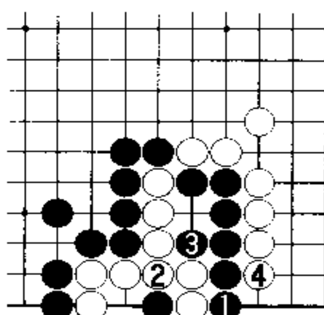
原图 224　　正解图

黑❶先送一子，再于❸位扑次序正确，至黑❼止，黑胜。❸＝❶　❼＝▲



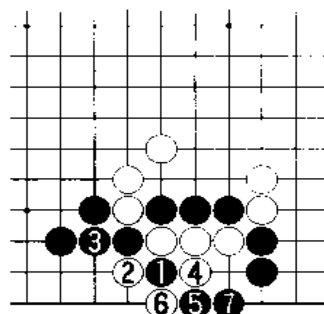
原图 224　　变化图

白②如挡，黑❸紧气至黑❼，同样可杀白棋。❺＝❶　⑥＝▲



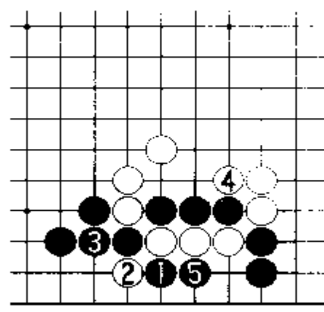
原图 224　　失败图

黑❶错误，至白④止，成"有眼杀无眼"黑棋被杀。



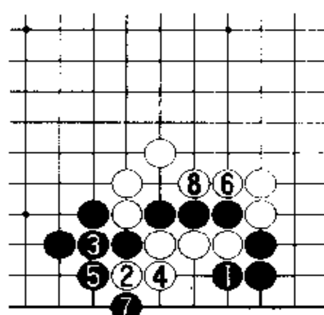
原图 225　　正解图

黑❶扳正确，白④打时，黑❺好，至黑❼止，白棋被杀。



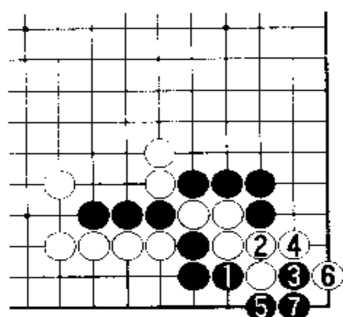
原图 225　　变化图

白④如紧气，黑❺长，白棋仍被吃。



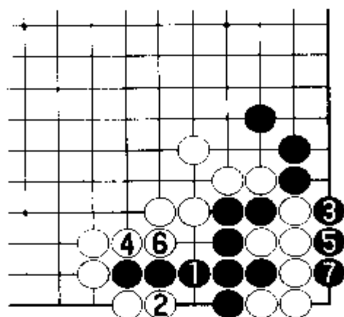
原图 225　　失败图

黑❶错误，白②打、④接，至白⑧止，黑棋被杀。



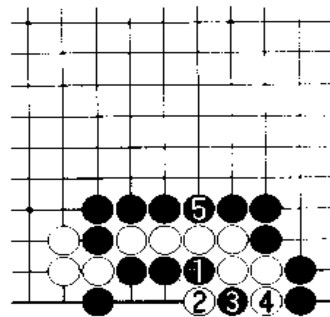
原图 226　　正解图

黑❶打，白②只能接，黑❸夹绝妙！至黑❼止，对杀黑胜。



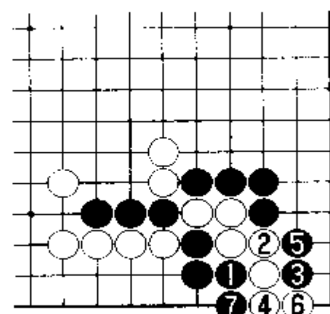
原图 227　　正解图

黑❶接正确，黑五气，白四气，白棋被杀。



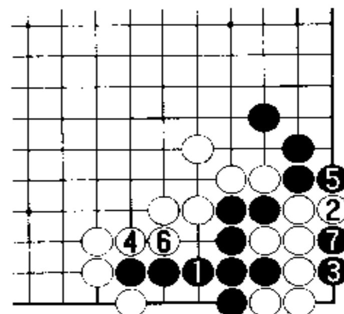
原图 228　　正解图

黑❶巧妙！白②则黑❸扑至黑❺止，白棋被杀。



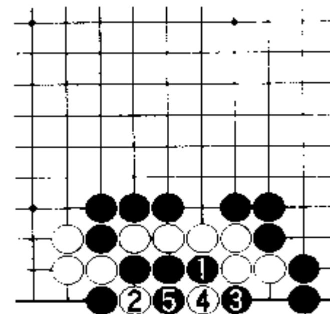
原图 226　　变化图

白④如立，黑❺退至黑❼止，仍可杀白棋。



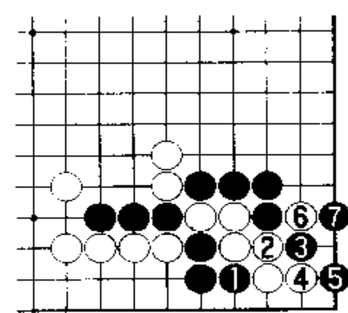
原图 227　　变化图

白②立，黑❸点，白棋仍少一气。



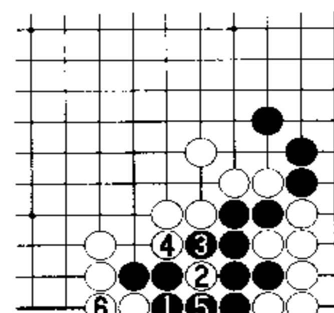
原图 228　　变化图

白②如扑，黑❸扳、❺提，白棋仍被杀



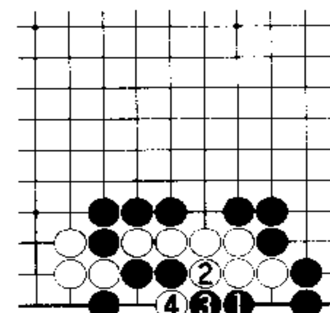
原图 226　　失败图

黑❸扳错误，至黑❼止，成打劫。



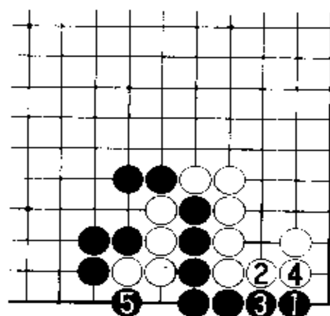
原图 227　　失败图

黑❶打吃错误，白②挖妙！至白⑥止，黑棋被杀。



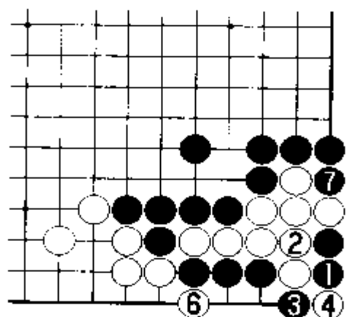
原图 228　　失败图

黑❶错误，白④扑，黑棋因成“接不归”而被杀。



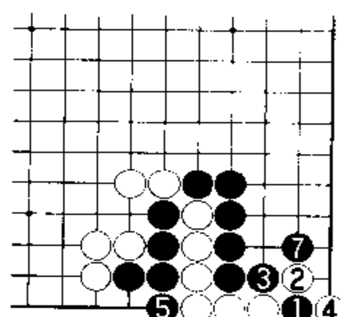
原图 229　　正解图

黑❶跳是长气的手筋，至黑❺扳，白棋被杀。



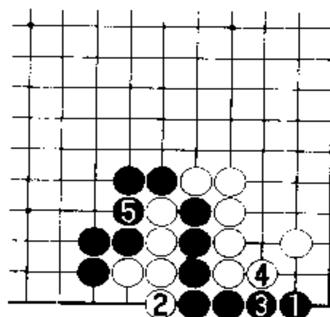
原图 230　　正解图

黑❶长正确，黑❺“打二还一”，至黑❼止，对杀黑胜。❺＝❶



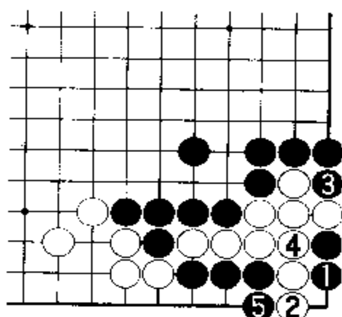
原图 231　　正解图

黑❶紧气是好棋，以下行至黑❼止，白棋被杀。⑥＝❶



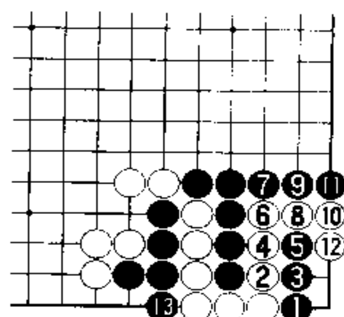
原图 229　　变化图

白②如紧气，黑❸接、❺紧气，白棋仍被杀。



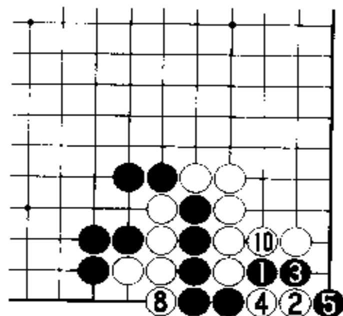
原图 230　　变化图

白②如立，黑❸、❺紧气，白棋因差一气而被杀。



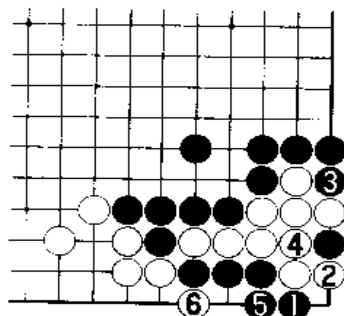
原图 231　　变化图

白②如长，黑❸至⓭着法紧凑，白棋仍被杀。



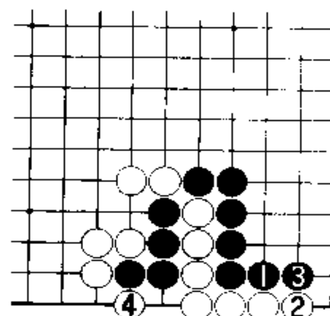
原图 229　　失败图

黑❶扳错误，白②是好棋至白⑩止，黑棋被杀。⑥＝④　❼＝②　❾＝④



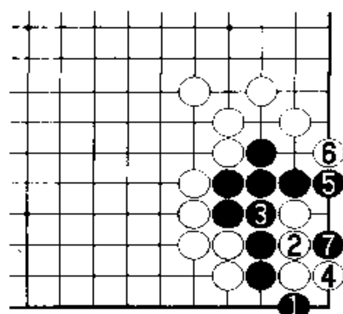
原图 230　　失败图

黑❶扳错误，至白⑥止，成“有眼杀无眼”，黑棋被杀。



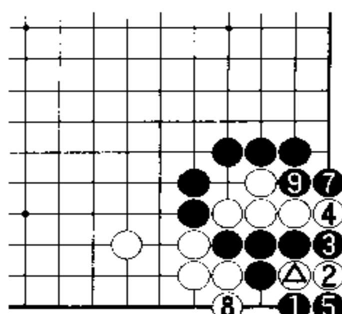
原图 231　　失败图

黑❶从这边紧气是错的。白②长后延出一口气，至白④止，黑棋反而被杀。



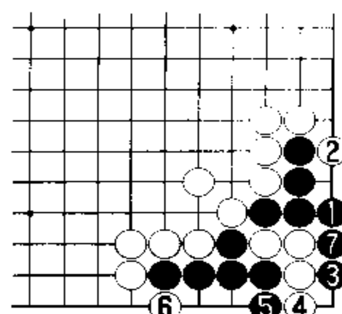
原图 232　　正解图

黑❶扳、❸接、❺立次序正确，黑❼妙！黑棋已活。



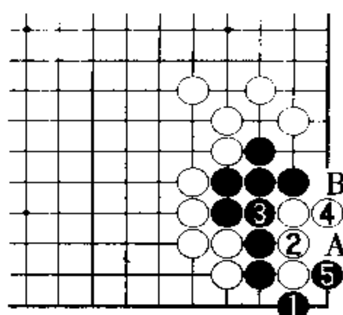
原图 233　　正解图

黑❶打正确，以下行至黑❾止，白棋被杀。
⑥＝△



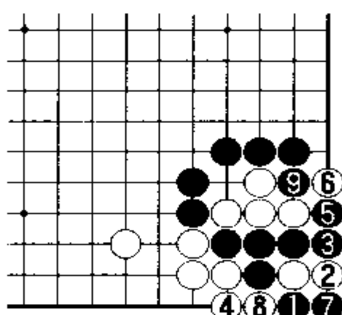
原图 234　　正解图

黑❶、❸巧妙！以下行至黑❼止，白棋被杀。



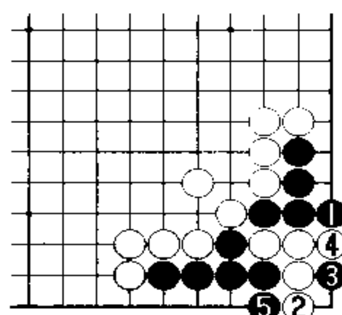
原图 232　　变化图

白④如立，黑❺扳活棋。白④如走 A 位黑 B 位，白走❺位，形成双活。



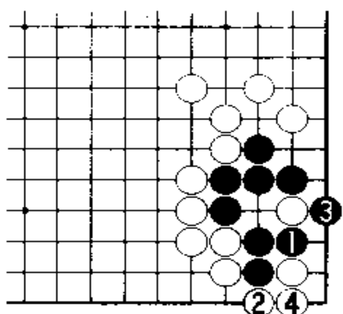
原图 233　　变化图

白④如立，黑❺曲，以下行至黑❾止，白棋仍被杀。



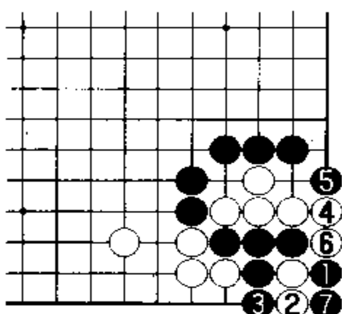
原图 234　　变化图

白②如立，黑❸正确，行至黑❺，白棋仍被杀。



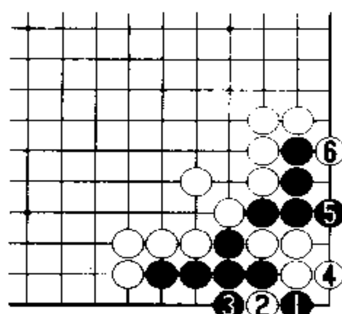
原图 232　　失败图

黑❶冲错误，以下行至白④接，黑棋不活。



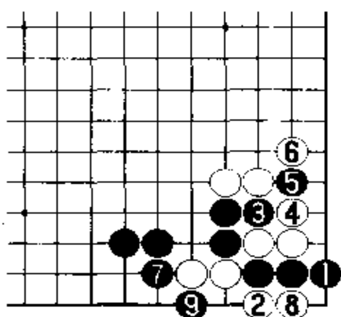
原图 233　　失败图

黑❶这边打错误，以下行至白⑧，黑棋反而被杀。⑧＝②



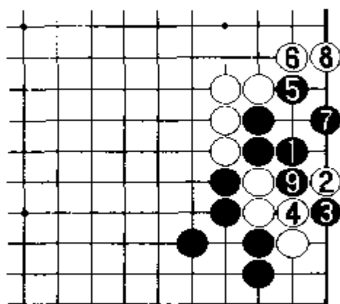
原图 234　　失败图

黑❶扳错误，白②扑是好棋，以下行至白⑥，黑棋被杀。黑❸如走④位，则成劫争。



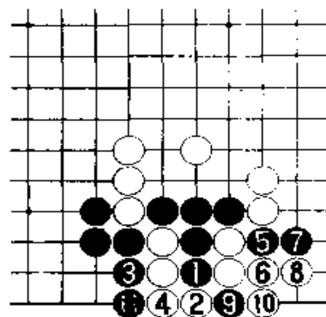
原图 235　　正解图

黑❶立正确，黑❺断是延气的手筋，以下行至黑❾止，白棋被杀。



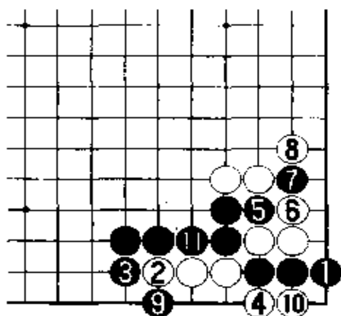
原图 236　　正解图

黑❶立、❸点次序好，以下行至黑❾止，可杀白棋。



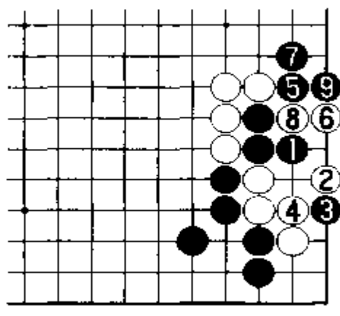
原图 237　　正解图

黑❶至⓫次序正确，一气呵成，白棋被杀。



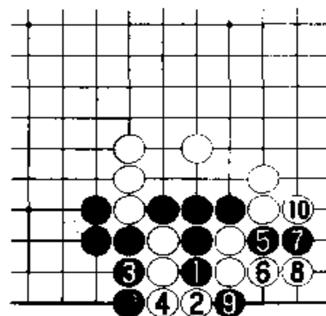
原图 235　　变化图

白②如长，黑❸挡，以下行至黑⓫止，白棋仍被杀。



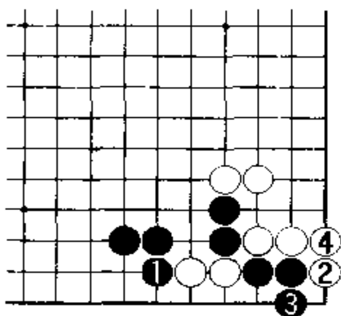
原图 236　　变化图

白⑥如在本图点，黑❼长、❾打，白棋因"接不归"而失败。



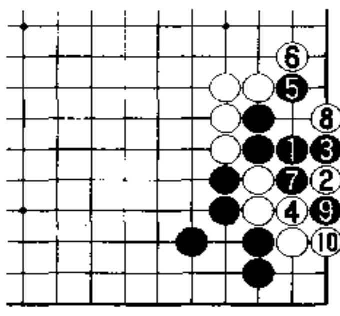
原图 237　　变化图

白⑩如挡，黑⓫提，救出困子。



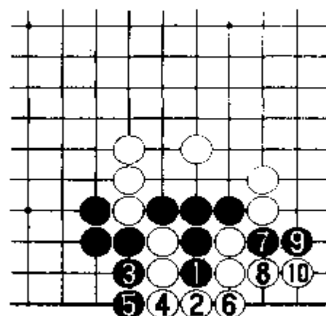
原图 235　　失败图

黑❶先挡错误，至白④止，黑棋被杀。



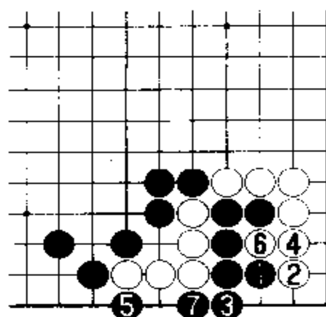
原图 236　　失败图

黑❸错误，以下行至白⑩止，双方成劫争。



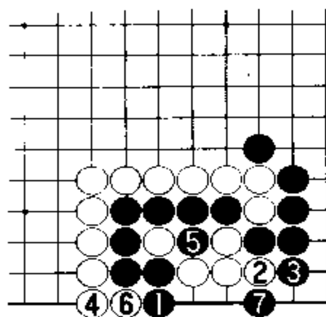
原图 237　　失败图

黑❺打错误，以下行至白⑩止，黑棋被吃。



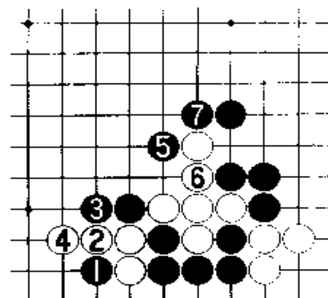
原图 238　　正解图

黑❶走凹形，是愚形妙手，以下行至黑❼止，可杀白棋。



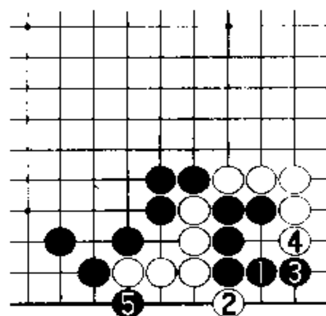
原图 239　　正解图

黑❶巧妙，以下行至黑❼止，白棋被杀。



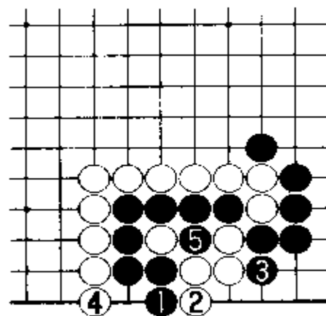
原图 240　　正解图

黑❶夹妙，白②后黑❸先手，以下行至黑❼止，白棋被杀。



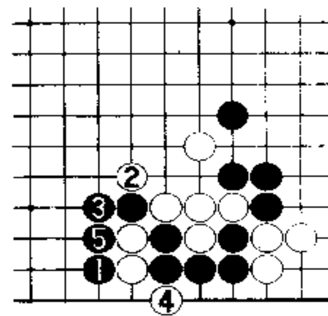
原图 238　　变化图

白②如扳不成立，黑❸延气后再于❺位扳，对杀仍是黑胜。



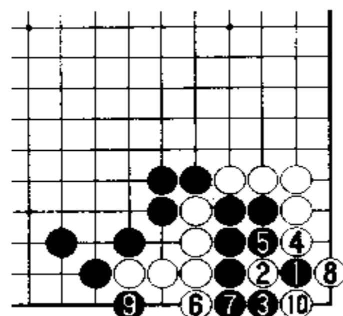
原图 239　　变化图

白②如立，黑❸紧气、❺位再提，对杀黑胜。



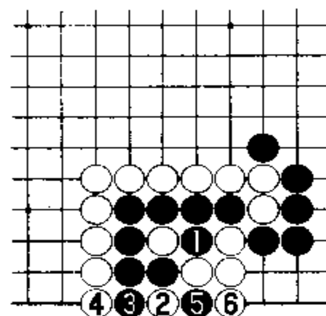
原图 240　　变化图

白②如打，黑❸长后，白棋仍被吃。



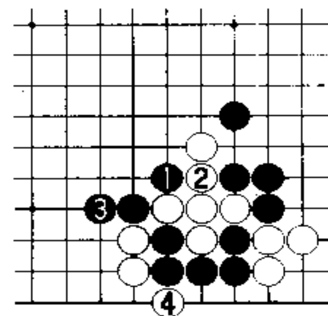
原图 238　　失败图

黑❶跳错误，以下行至白⑩抛劫，双方成劫争。



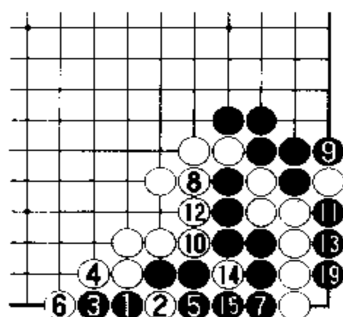
原图 239　　失败图

黑❶先提错误，以下行至白⑥止，双方成劫争。



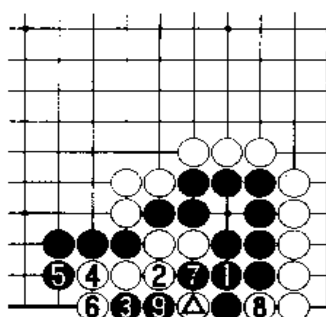
原图 240　　失败图

黑❶错误，白②接再于④位紧气，黑棋被杀。



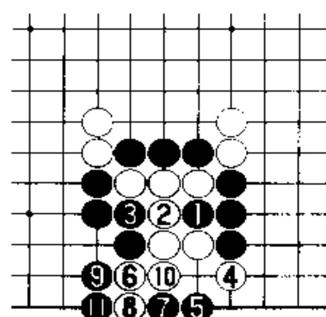
原图 241　　正解图

黑❶扳、❸长巧妙！以下行至黑⓳止，白棋被杀。⑯＝②　⓱＝❶　⑱＝❸



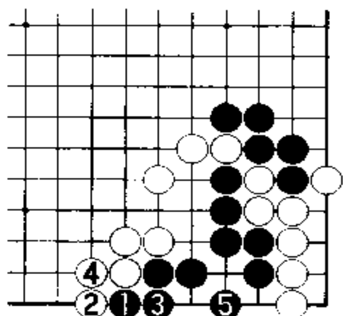
原图 242　　正解图

黑❶接正确，白②接时，黑❸妙！至黑⓫“打二还一”，黑胜。⑩＝△　⓫＝❾



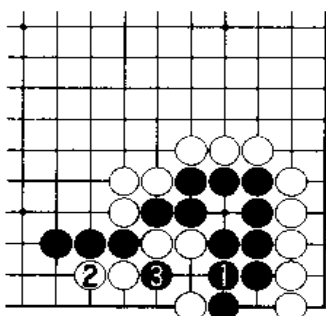
原图 243　　正解图

黑❶冲、❸紧气，形成“黄鹰扑蝶”之形，对杀黑胜。



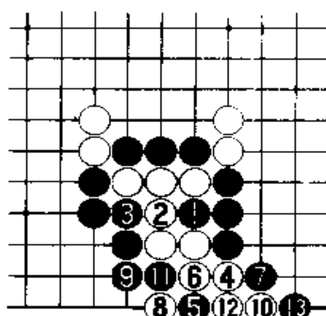
原图 241　　变化图

白②如扳，黑❸接时白④只能接，黑❺活棋，白棋仍被杀。



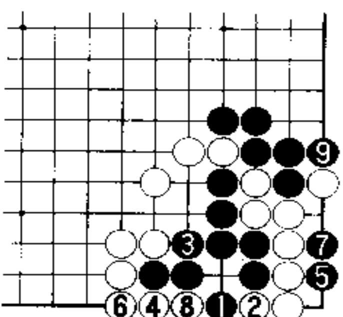
原图 242　　变化图

白②如长，黑❸打，白棋被杀。



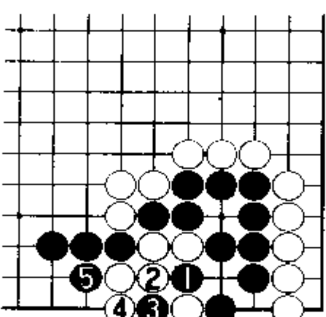
原图 243　　变化图

黑❺点后，白⑥接，黑❼扳，以下行至⓭止，白棋仍被杀。



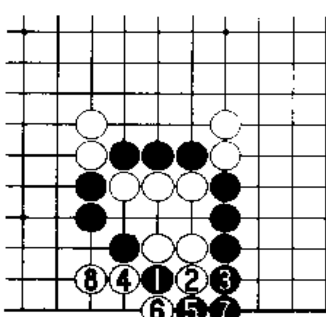
原图 241　　失败图

黑❶做眼错误。白②要破眼，黑❸只能接，以下行至黑❾止，形成劫杀，黑棋失败。



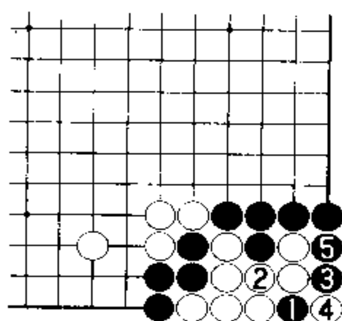
原图 242　　失败图

黑❶打错误，白②接，黑❸提，白④挡，双方打劫，黑棋失败。



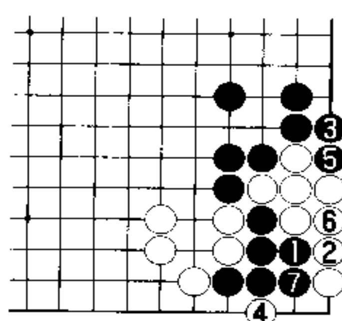
原图 243　　失败图

黑❶扳错误，白②挡，④再打吃，黑棋失败。



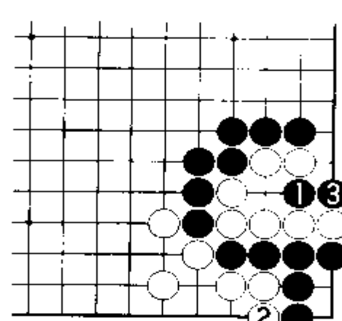
原图 244　　正解图

黑❶是紧气的手筋，白②接时黑❸、❺紧凑，白棋被杀。



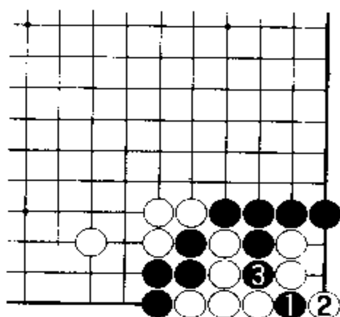
原图 245　　正解图

黑❶止确，白②挡，以下行至黑❼止，对杀黑胜。



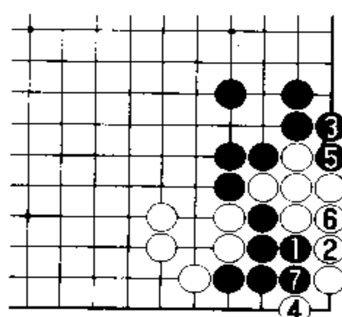
原图 246　　正解图

黑❶是紧气的要点，白棋被杀。



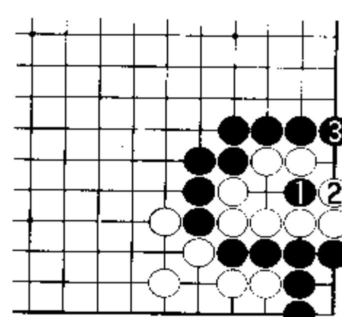
原图 244　　变化图

白②如提，黑❸打吃，白棋仍被吃。



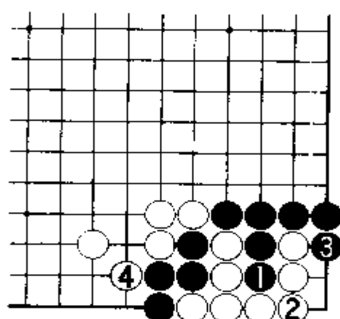
原图 245　　变化图

白④尖不成立，以下行至黑❼止，白棋仍被杀。



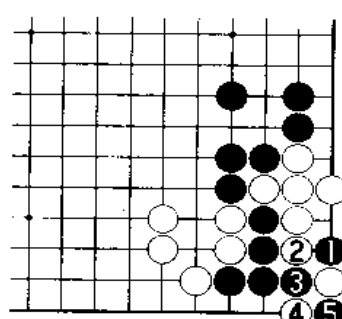
原图 246　　变化图

白②如走此位，黑❸立，还是被杀。



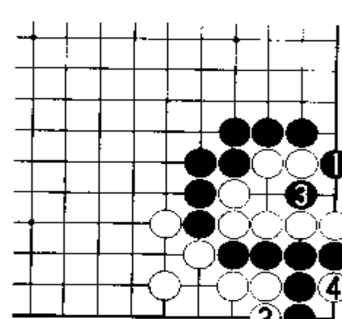
原图 244　　失败图

黑❶打吃错误，白②接、④紧气，黑棋被杀。



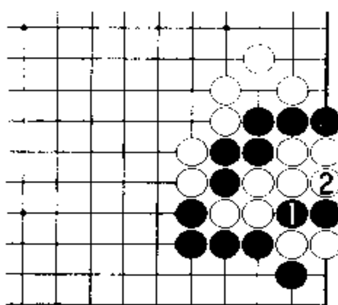
原图 245　　失败图

黑❶错误，白②冲、④做劫，形成劫争。



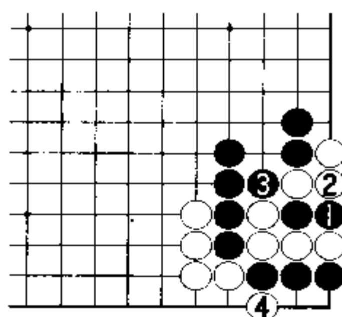
原图 246　　失败图

黑❶扳错误，白②、④紧气，黑棋被杀。



原图 247　　正解图

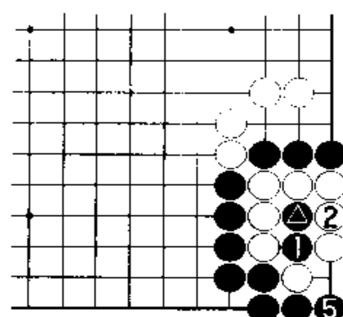
黑❶先紧内气正确，对杀黑胜。❸ = ❶



原图 248　　正解图

黑❶紧内气正确，黑❺后，白因差一气而被杀。

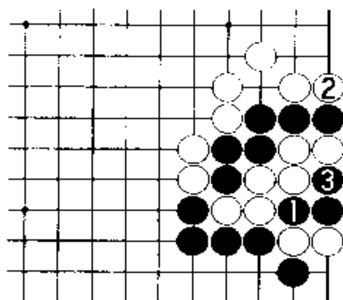
❺ = ❶



原图 249　　正解图

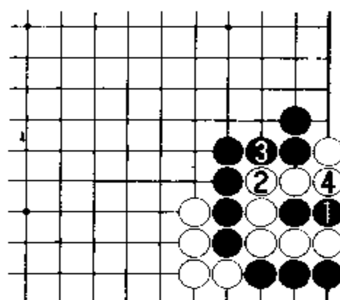
黑❶紧内气正确，至黑❺快一气杀白棋。

❸ = ❶　④ = ▲



原图 247　　变化图

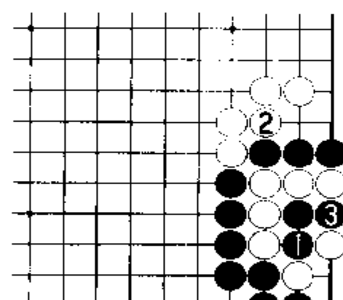
白②如紧气，黑❸杀白棋。



原图 248　　变化图

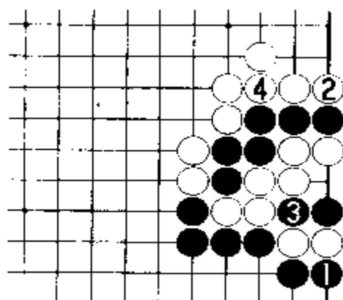
白②如接，黑❸紧气至黑❺，白棋仍被杀。

❺ = ❶



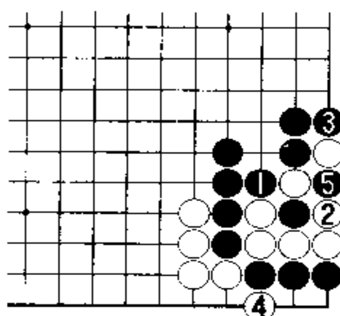
原图 249　　变化图

白②紧气，黑❸提，白棋仍被杀。



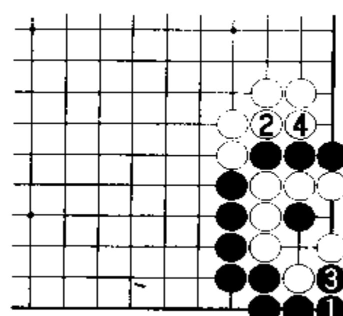
原图 247　　失败图

黑❶先紧外气错误，白②、④紧气，黑棋被杀。



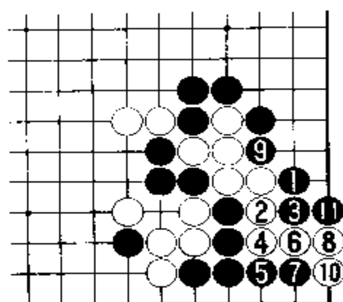
原图 248　　失败图

黑❶紧外气是错的，以下行至黑❺成劫争。



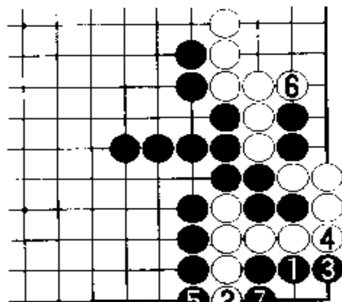
原图 249　　失败图

黑❶错误，白②、④紧气，黑棋被杀。



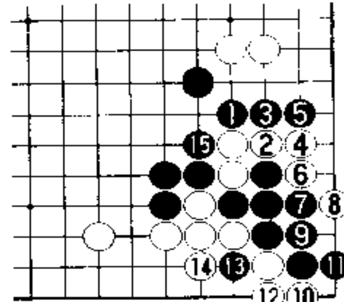
原图 250　　正解图

黑❶顶正确，白②长，黑❸至⓫着法紧凑，白棋被杀。



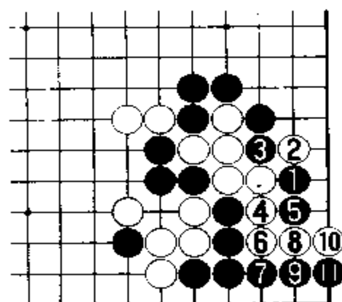
原图 251　　正解图

黑❶长正确，白②立，黑❸好棋，至黑❼止，白棋被杀。



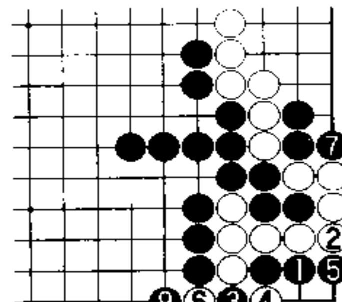
原图 252　　正解图

黑❶尖顶正确。黑⓫立、⓭断是宽气的常用手法，白棋被杀。



原图 250　　变化图

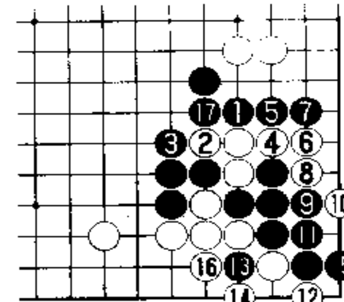
白②如扳，黑❸断，行至黑⓫止一气呵成，同样杀白棋。



原图 251　　变化图

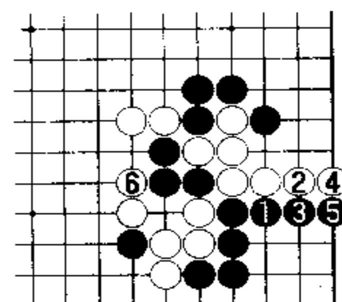
白②如接，黑❸渡，至黑❾止，白棋仍被吃。

⑧＝❸



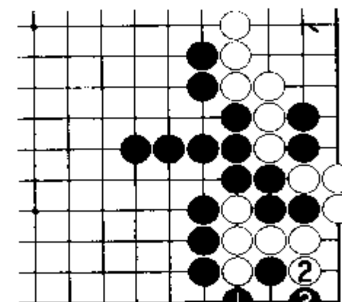
原图 252　　变化图

白②曲仍不成立，以下行至黑⓱止，白棋仍被杀。



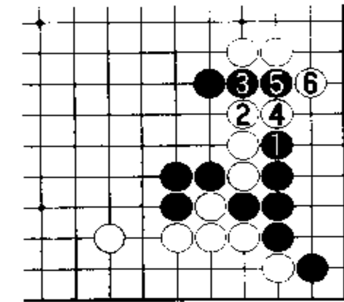
原图 250　　失败图

黑❶紧气是错的，白②、④延气后，黑三子被吃。



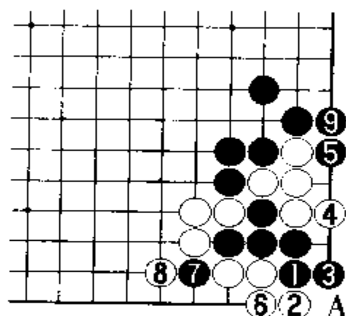
原图 251　　失败图

黑❶错误，白②打，黑❸只得做劫。



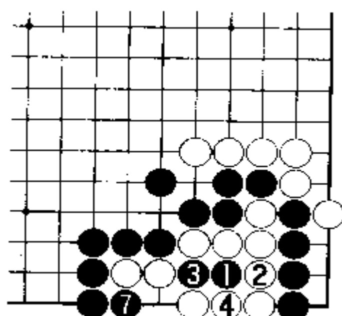
原图 252　　失败图

黑❶长错误，以下行至白⑥，白棋安全渡过，黑棋失败。



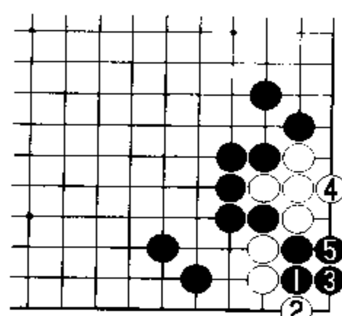
原图 253　　正解图

黑❶曲、❸立，妙！白⑥接时黑❼断，白方因无法于 A 位紧气而被杀。



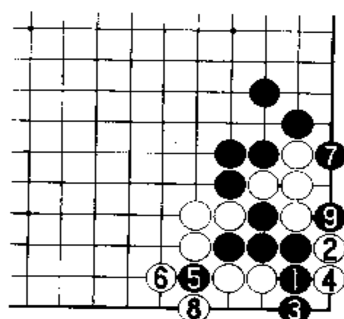
原图 254　　正解图

黑❶、❸是紧气破眼的手筋，以下行至黑❼止，白棋被杀。❺＝❸　⑥＝❶



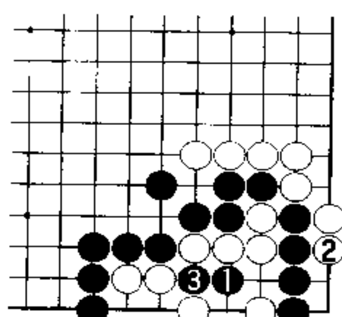
原图 255　　正解图

黑❶长、❸立正确，再于❺位团，白无法活棋。



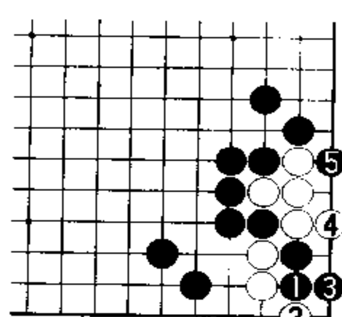
原图 253　　变化图

白②如扳，黑❸立、❺断是好棋，以下行至黑❾止，白棋被杀。



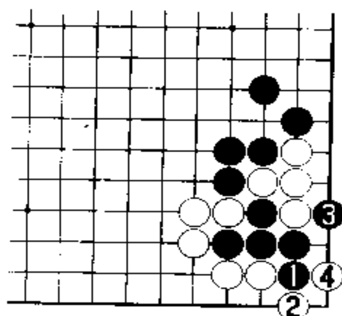
原图 254　　变化图

白②如长，黑❸断打，白棋仍然被杀。



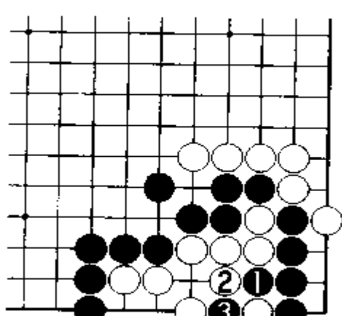
原图 255　　变化图

白④如立，黑❺扳，白棋仍然不活。



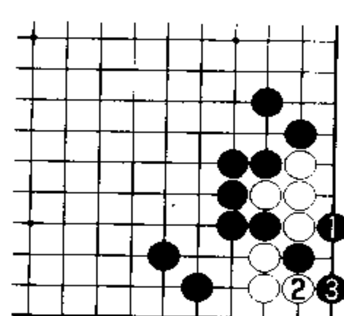
原图 253　　失败图

黑❸先紧气是错的，白④扳后，黑棋被吃。



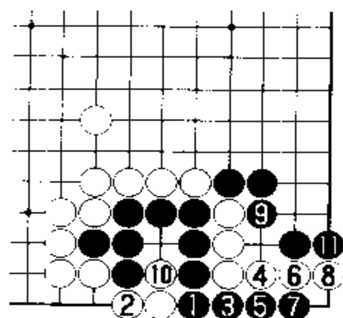
原图 254　　失败图

黑❶冲错误，白②挡，双方成劫争。



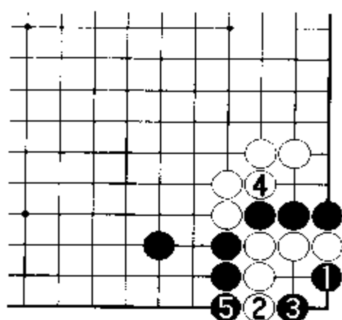
原图 255　　失败图

黑❶扳错误，白②、黑❸，双方成劫争。



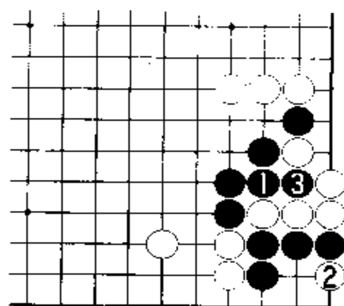
原图 256　　正解图

黑❶立正确，白②如退，黑利用角端特殊性，使白棋两边不能紧气，对杀黑胜。



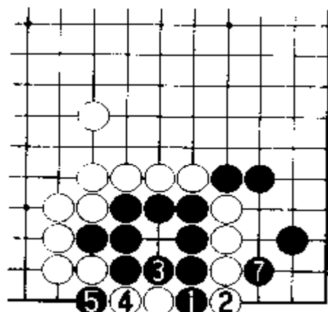
原图 257　　正解图

黑❶紧气好棋，白②则黑❸、❺紧气，白棋被杀。



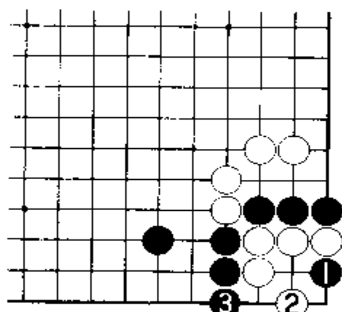
原图 258　　正解图

黑❶紧气是好棋。白②则黑❸，白棋被吃。



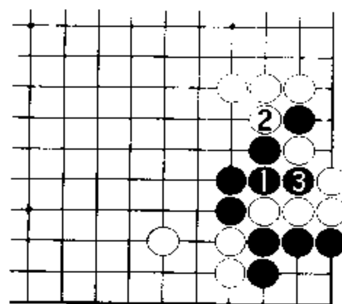
原图 256　　变化图

白②如挡，黑❸做眼，以下行至黑❼止，白棋被杀。⑥＝④



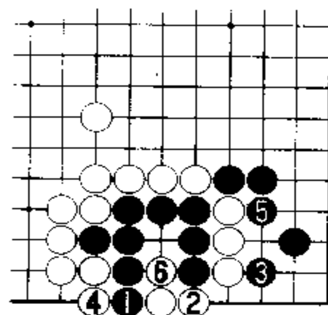
原图 257　　变化图

白②尖不成立，黑❸立，白棋仍被杀。



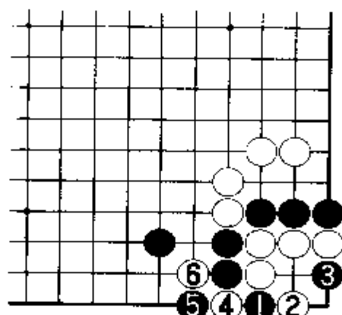
原图 258　　变化图

白②如打吃黑一子，黑❸同样紧气杀白棋。



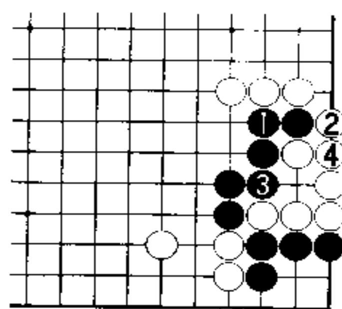
原图 256　　失败图

黑❶如于此位立错误，白②渡过，双方紧气至白⑥，黑棋被杀。



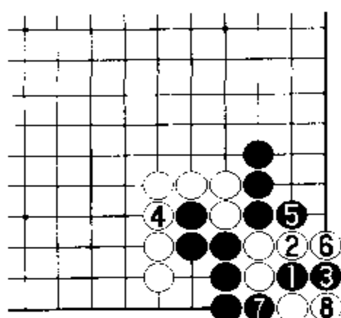
原图 257　　失败图

黑❶扳错误，以下行至白⑥止，双方形成劫争。



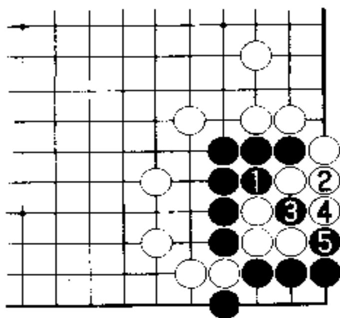
原图 258　　失败图

黑❶接错误，白②渡过，黑角不活。



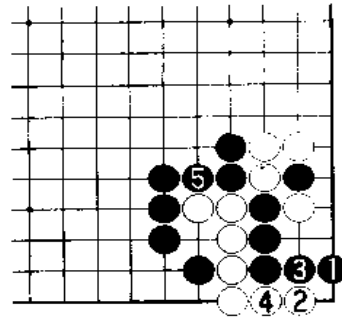
原图 259　　正解图

黑❶、❸是杀棋的手筋，以下行至黑❾止，对杀黑胜。❾＝❶



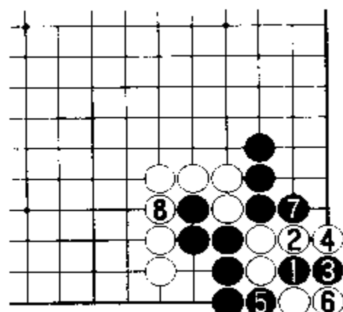
原图 260　　正解图

黑❶正确，白②接后，黑❸扑、❺打，白棋“接不归”



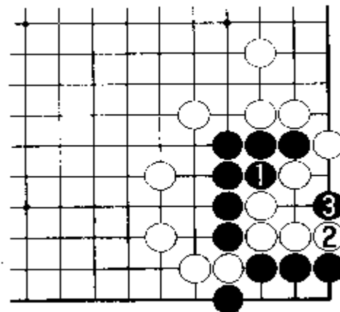
原图 261　　正解图

黑❶跳、❸接，至黑❺，白棋因差一气而被杀。



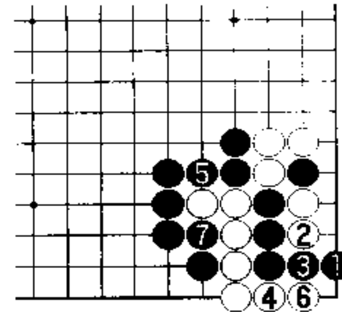
原图 259　　变化图

白④如紧气，黑❺正确。以下行至黑❾止，白棋仍被吃。❾＝❶



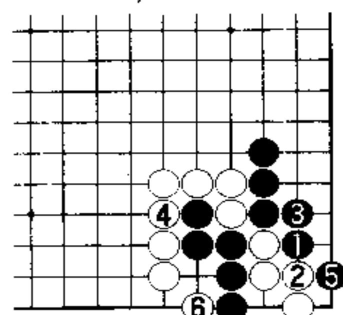
原图 260　　变化图

白②如挡，黑❸打，白棋仍被杀。



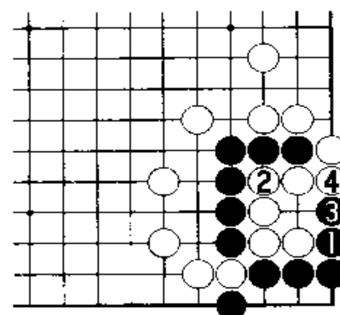
原图 261　　变化图

白②如冲，黑❸接后行至黑❼，白棋仍失败。



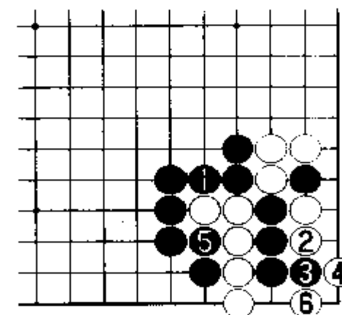
原图 259　　失败图

黑❶扳错误，以下行至白⑥止，黑棋被杀。



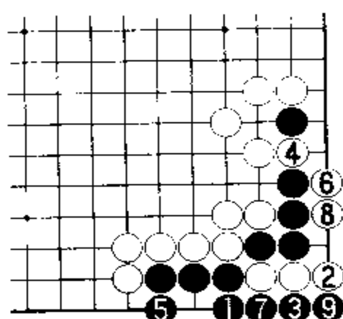
原图 260　　失败图

黑❶错误，白②、④接后，黑棋被杀。



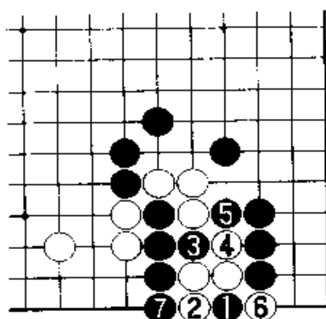
原图 261　　失败图

黑❶先紧气错误，白②长，以下行至白⑥止，黑棋被杀。



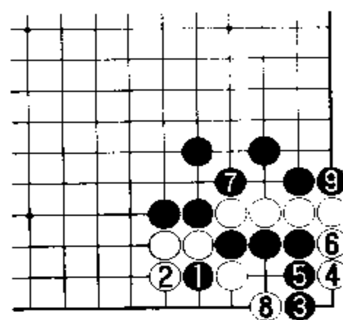
原图 262　正解图

黑❶妙，白②如立，黑❸夹、❺做眼，对杀黑胜。



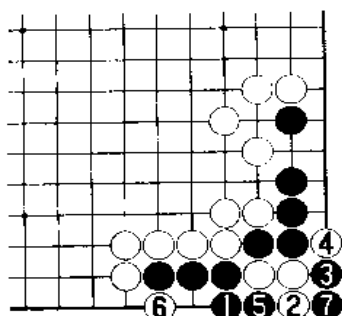
原图 263　正解图

黑❶扳正确，白②挡，黑❸冲、❺断、❼打，白棋被杀。



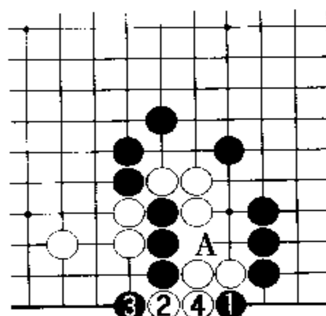
原图 264　正解图

黑❶断是长气的手筋，❸位跳是好棋，行至黑❾止，白棋因两边不入气而被杀。



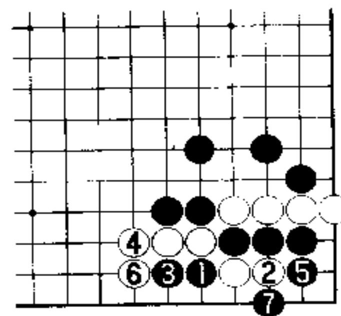
原图 262　变化图

白②如曲仍不成立，以下行至黑❼止，黑棋已活。



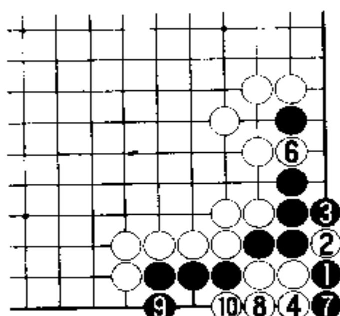
原图 263　变化图

白②如扳，黑❸打，白棋仍不行。白④如走 A 位，黑❺走④位渡过。



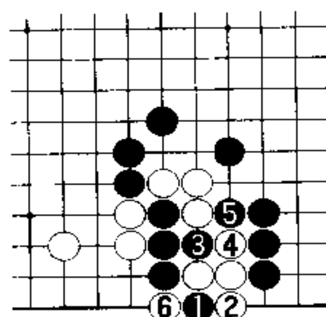
原图 264　变化图

白②如长，黑❸先手打，再于❺、❼位吃二子，白棋损失更大。



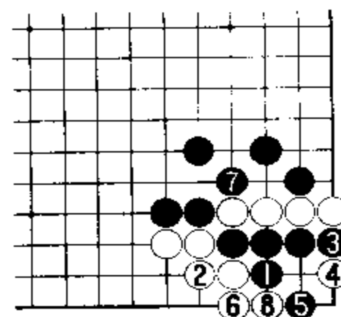
原图 262　失败图

黑❶扳错误，行至白⑩止，黑成"刀五"棋形，黑棋不活。❺＝②



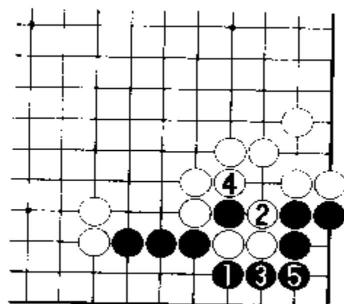
原图 263　失败图

黑❶从这边扳是错的。行至白⑥止，黑棋被杀。



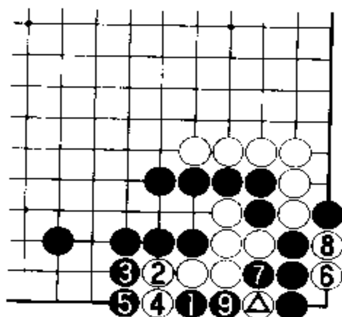
原图 264　失败图

黑❶挡错误，以下行至白⑧止，黑棋被杀。



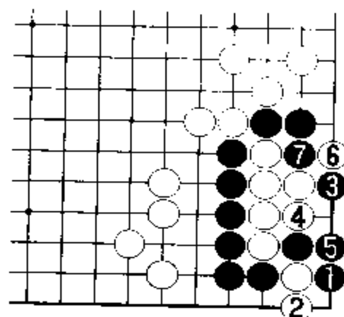
原图 265　　正解图

黑❶扳妙！白②则黑❸打、❺接，黑棋可活。



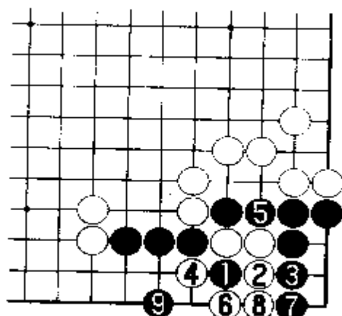
原图 266　　正解图

黑❶绝妙，白②冲时黑❸挡，行至黑⓫"打二还一"，白棋被杀。⑩＝△　⓫＝❾



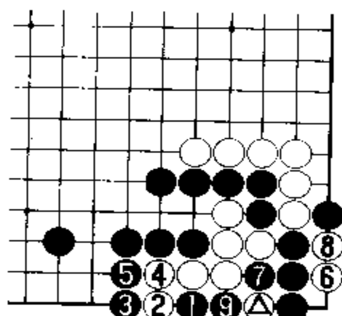
原图 267　　正解图

黑❶打、❸托绝妙！以下行至黑❼止，对杀黑胜。



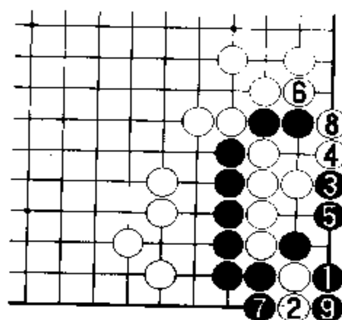
原图 265　　变化图

白②如挡，黑❸必然，白④打则黑❺至黑❾，白棋被杀。



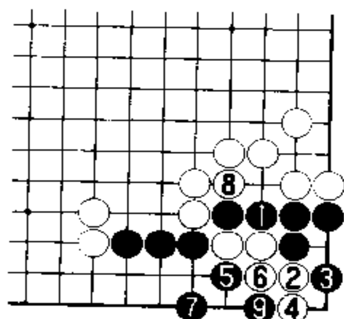
原图 266　　变化图

白②如扳，黑❸打，白④接，黑❺也接，还原成正解图。⑩＝△　⓫＝❾



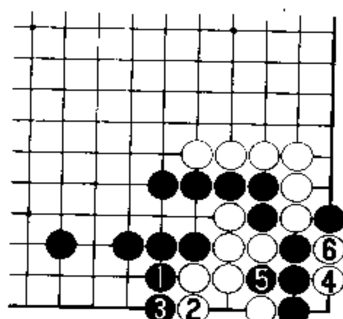
原图 267　　变化图

白④如扳，黑❺退，白⑥紧气，黑❼打、❾提，黑棋净活。



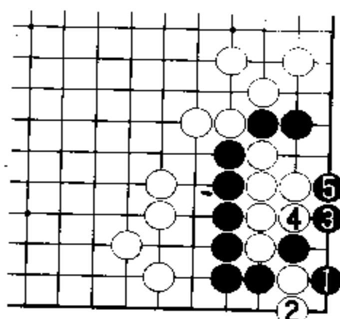
原图 265　　失败图

黑❶接错误，白②扳、④立，黑❺打吃以后，只得于❼、❾位做劫，黑棋失败。



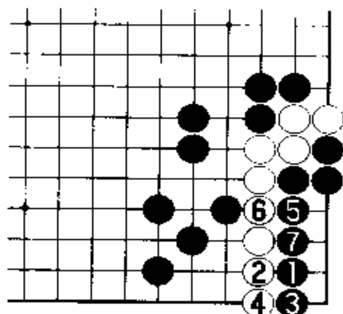
原图 266　　失败图

黑❶错误，白②立至白⑥，成打劫活。



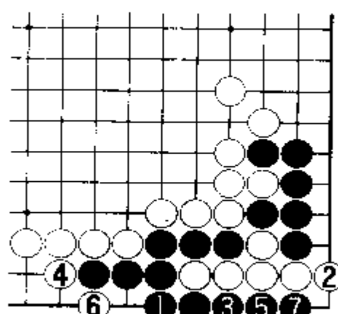
原图 267　　失败图

黑❸尖错误，白④打，黑❺只得打劫，黑棋失败。



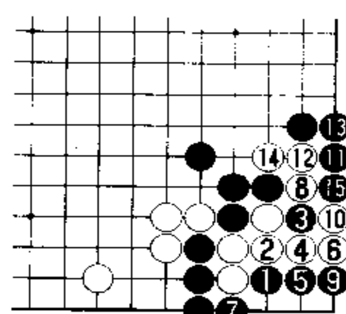
原图 268　　正解图

黑❶点妙！白②只得挡，以下行至黑❼止，白棋被杀。



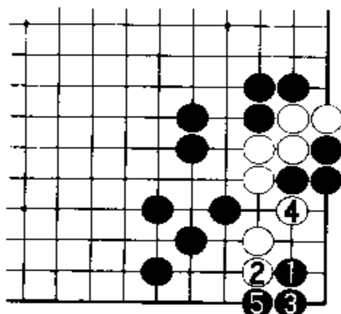
原图 269　　正解图

黑❶冷静地接正确。白②如立，黑❸至❼紧气，白棋被杀。



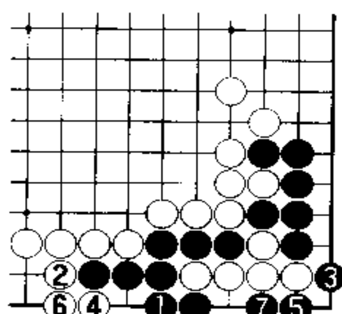
原图 270　　正解图

黑❶夹正确。白②接时黑❸扳，至黑⓭一气呵成，白棋被杀。



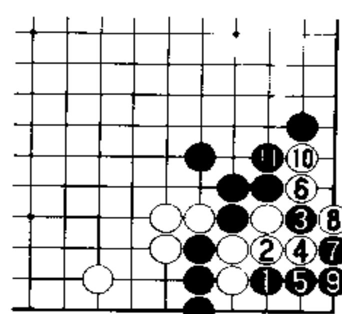
原图 268　　变化图

白④如打吃，黑❺渡过，白棋仍不能活。



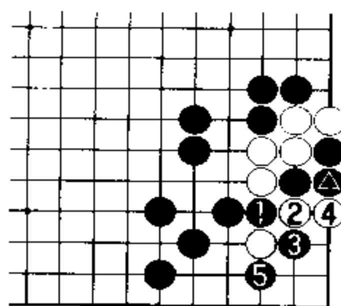
原图 269　　变化图

白②如紧气，黑❸扳，❺、❼紧气，白棋仍被杀。



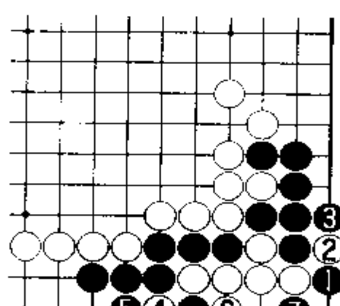
原图 270　　变化图

白⑥如打吃，黑❼扳至⓫止，白棋仍被杀。



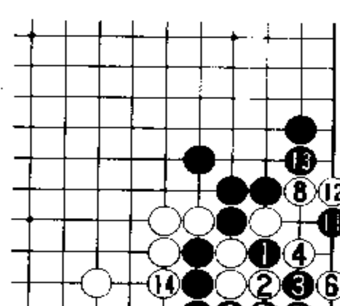
原图 268　　失败图

黑❶冲错误，黑❺只能打吃，白⑥做眼可活棋。⑥ = ▲



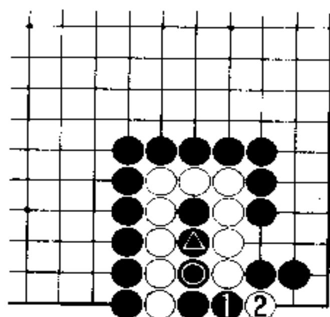
原图 269　　失败图

黑❶先扳错误，白②扑至白⑧止，双方形成劫争。⑧ = ④



原图 270　　失败图

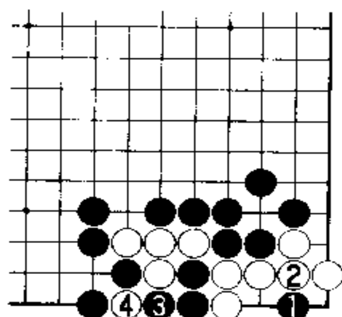
黑❶断错误，以下行至白⑭止，黑棋因气短而被杀。⑩ = ❶



原图 271　　正解图

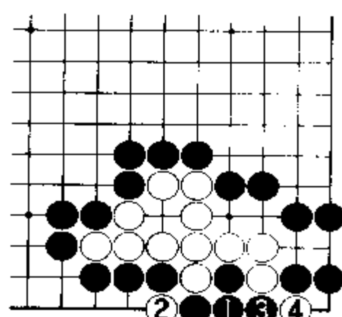
黑❶多弃一子正确。白②提时黑❸点、❺扑，白棋不活。❸ = ▲

④ = ●　❺ = ❶



原图 272　　正解图

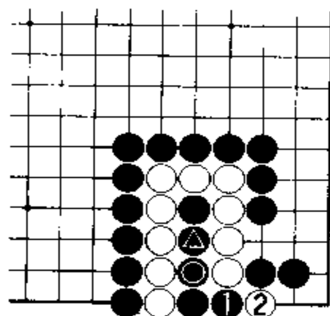
黑❶先点再于❸位多弃一子，妙！黑❺“打三还一”，白棋被杀。❺ = ❸



原图 273　　正解图

黑❶接是好棋，白②扑时黑❸妙！然后再于❶位点，白棋不活。

❺ = ❶

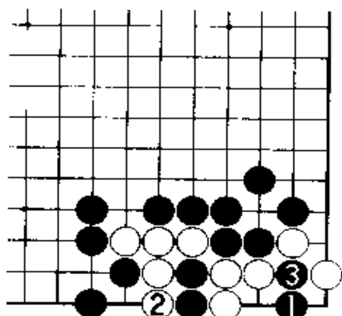


原图 271　　变化图

白④如接，黑❺于●位长，白棋仍不活。

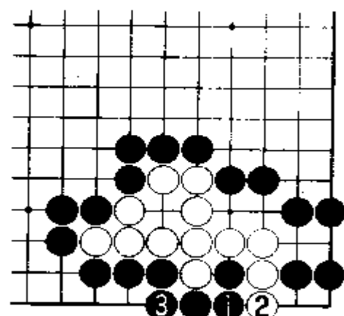
❸ = ▲　④ = ❶

❺ = ●



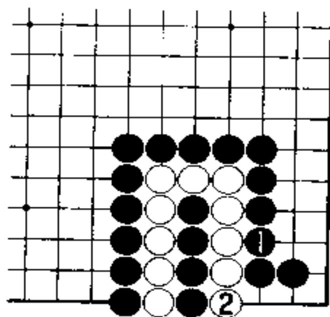
原图 272　　变化图

白②如提，黑❸打吃，白棋被杀。



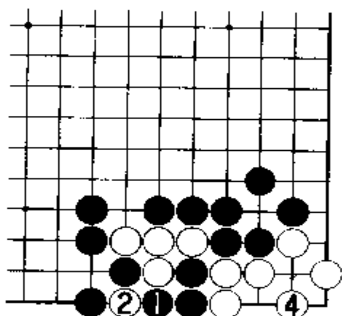
原图 273　　变化图

白②如打，黑❸接，白棋还是不活。



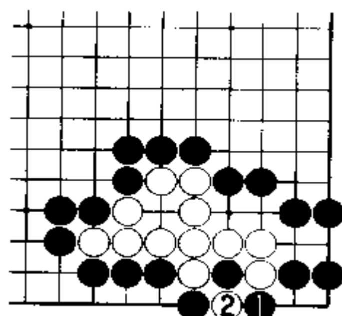
原图 271　　失败图

黑❶错误，白②提后成“直四”活棋。



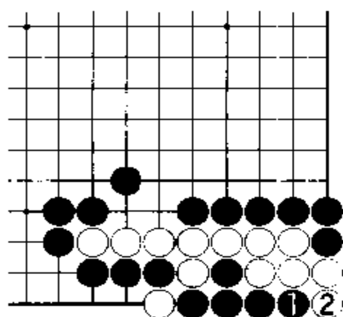
原图 272　　失败图

黑❶错误，白④可以做眼活棋。❸ = ❶



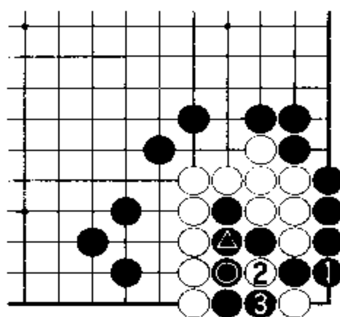
原图 273　　失败图

黑❶渡过错误，白②提，双方成劫争。



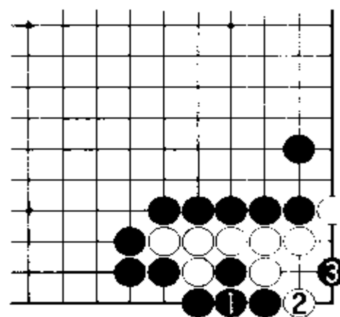
原图 274　　正解图

黑❶多送一子巧妙！白②只能提，以下请看变化图：



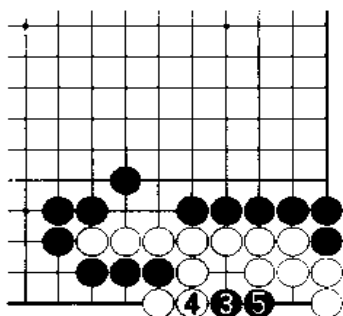
原图 275　　正解图

黑❶接正确，白②扑时黑❸提再于▲位点，白棋被杀。④＝②　❺＝▲　⑥＝●　❼＝❸



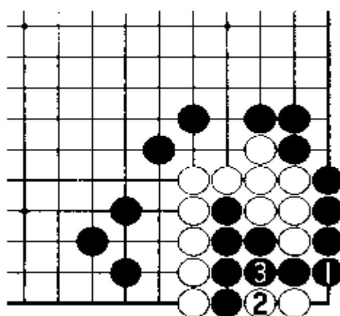
原图 276　　正解图

黑❶接正确，白②打，黑❸点，白棋不活。以下请看变化图：



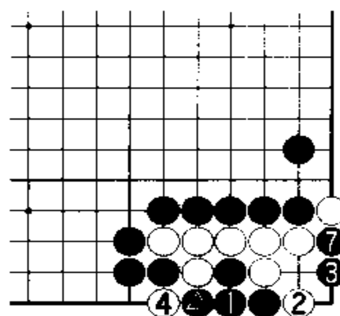
原图 274　　变化图

黑●点、❺长击中要害，白棋不活。白④如走❺位，黑❺走④位破眼，白棋仍不活。



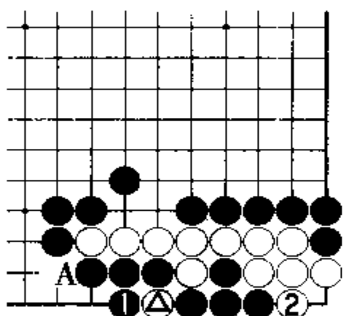
原图 275　　变化图

黑❶接，白②打失败，黑❸接后，白棋仍不活。



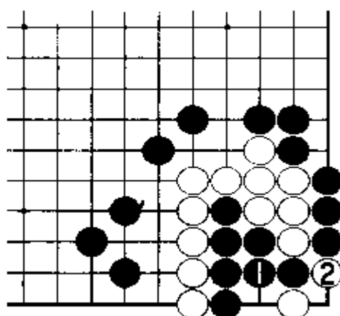
原图 276　　变化图

白④如提，黑❺于❶位点，再于❼位破眼，白棋仍不活。❺＝▲
⑥＝▲



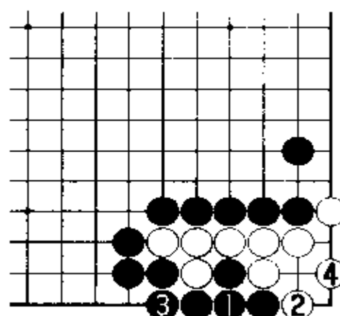
原图 274　　失败图

黑❶提错误，白②打时，黑❸不能于△位接，否则白 A 位打，黑棋失败。



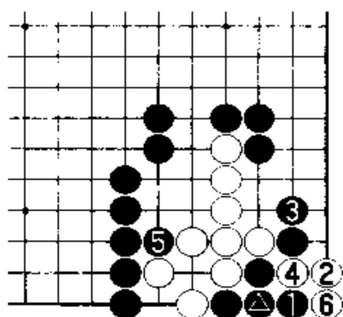
原图 275　　失败图

黑❶接错误，白②扑，双方劫争，黑棋失败。



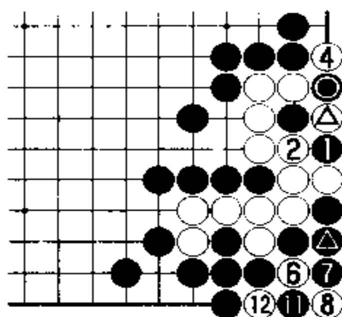
原图 276　　失败图

对白②打吃，黑❸接错误，白④做眼活棋，黑棋失败。



原图 277　　正解图

黑❶妙！白②点、黑❸长，以下行至白⑥提，黑❼再于▲位点，白棋被杀。❼＝▲



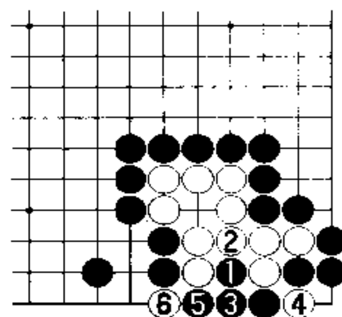
原图 278　　正解图

黑❶正确。黑⓫扑妙！⓭打吃，白棋不活。

❸＝△　❺＝△

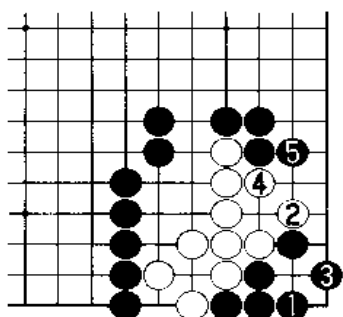
❾＝▲　⑩＝●

⓭＝❼



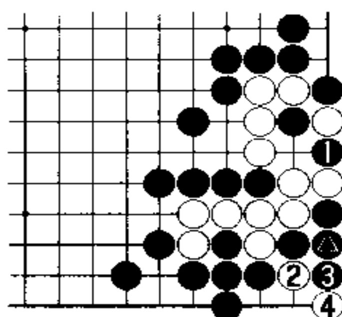
原图 279　　正解图

黑❶、❸正确，白④扑时黑❺多送一子，妙！黑❼再于❸位点，白棋不活。❼＝❸



原图 277　　变化图

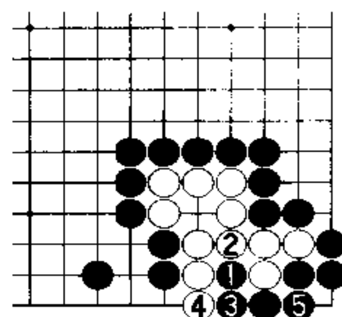
白②如扳，黑❸活棋，至黑❺，白棋仍不活。



原图 278　　变化图

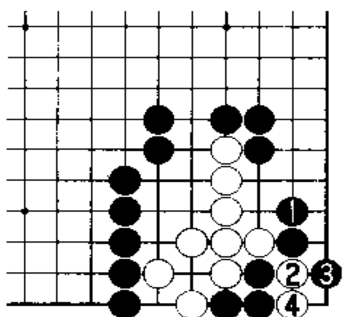
白②如打，黑❸多弃一子，白④提，黑❺再于▲点，白棋仍不活。

❺＝▲



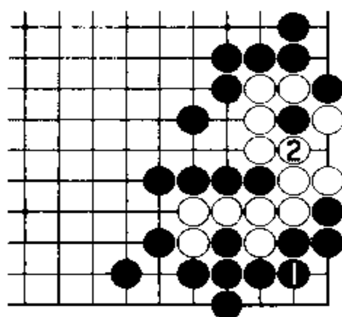
原图 279　　变化图

白④如打，黑❺接，白棋只有一只眼。



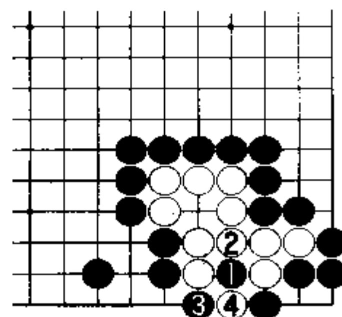
原图 277　　失败图

黑❶长错误，白④提，黑已无法杀白棋。



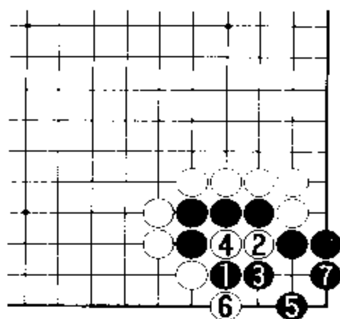
原图 278　　失败图

黑❶接错误，白②提可活棋。



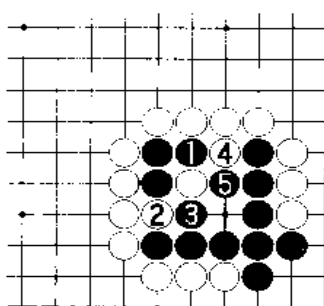
原图 279　　失败图

黑❸错误，白④提，双方形成劫争。



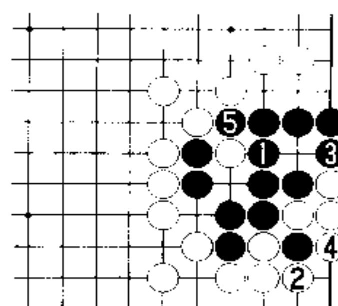
原图 280　　正解图

黑❶扳正确，白②打时黑❸退，弃子活角，黑棋成功。



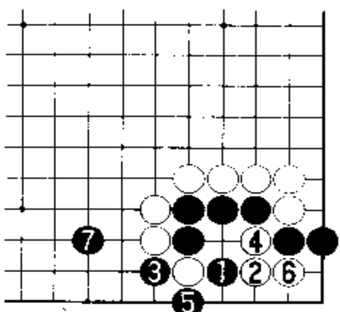
原图 281　　正解图

黑❶正确，白②冲，黑❸挡，至黑❺弃掉一子可活棋。



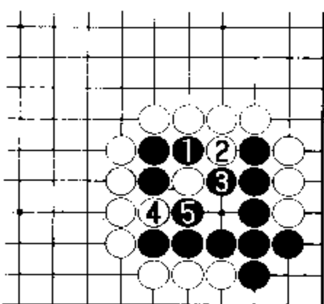
原图 282　　正解图

黑❶正确，白②打，黑❸先手做眼再于❺位断，黑棋净活。



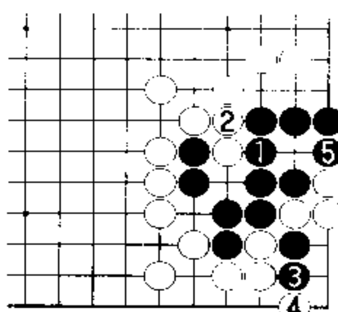
原图 280　　变化图

白②如夹，黑❸打吃至黑❼止，黑棋顺利逃出。



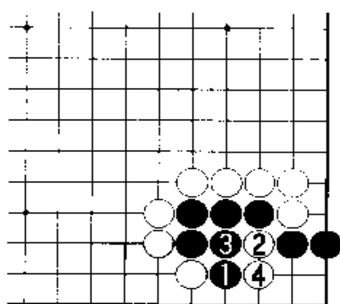
原图 281　　变化图

白②如于此位冲，黑❸挡至黑❺，同样活棋。



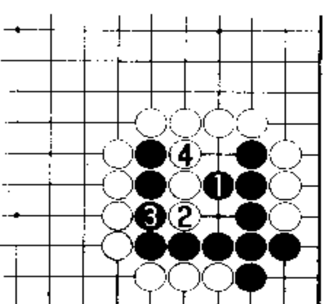
原图 282　　变化图

白②如接，黑❸、❺吃掉白二子活棋。



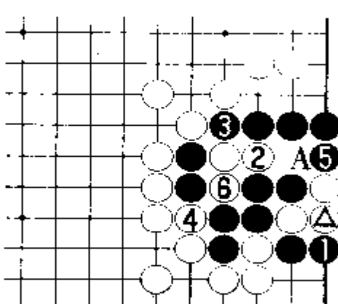
原图 280　　失败图

白②打，黑❸接错误，白④打吃，黑棋全部被歼。



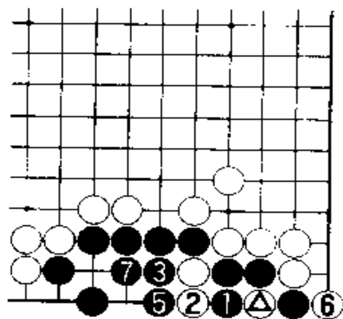
原图 281　　失败图

黑❶错误，白②长，两边要接，黑棋失败。



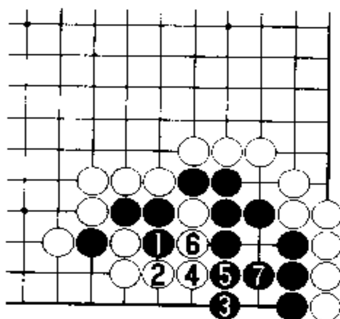
原图 282　　失败图

黑❶打错误，白②正确，以下行至白⑥后，黑如走△位，白走 A 位，黑棋不活。



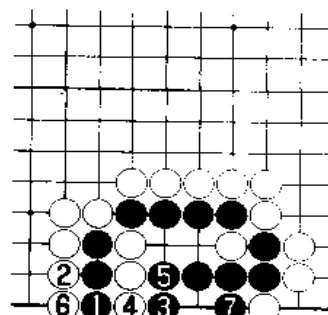
原图 283　　正解图

黑❶提正确，白②打时黑❸也打，再于❺、❼做眼可活棋。④＝△



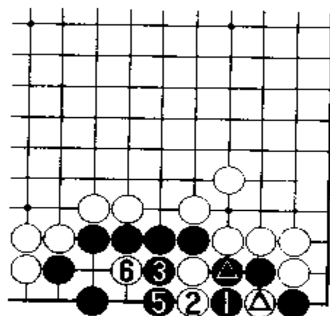
原图 284　　正解图

黑❶妙！白②打时，黑❸是好棋，以下行至黑❼止，弃掉三子可活棋。



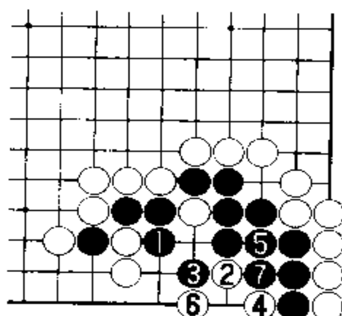
原图 285　　正解图

黑❶多弃一子正确，以下黑❸、❺、❼先手做眼可活棋。



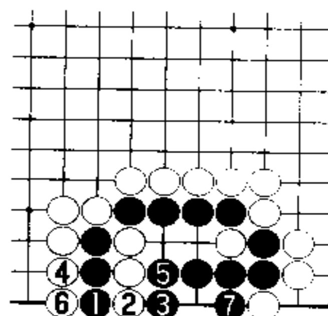
原图 283　　变化图

白⑥点错误，黑❼于▲位打，吃白“接不归”。④＝△　❼＝▲



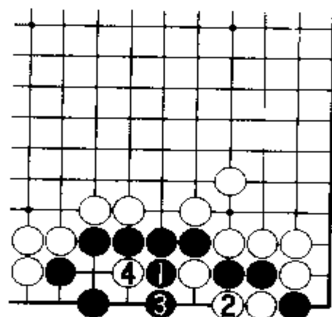
原图 284　　变化图

白②则黑❺，至黑❼止，黑棋仍是活棋。



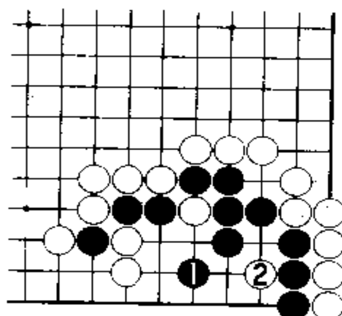
原图 285　　变化图

白②如立，黑❸、❺同样是先手，黑棋仍是活棋。



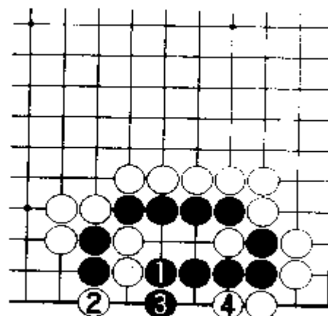
原图 283　　失败图

黑❶先打错误，白④点眼，黑棋不活。



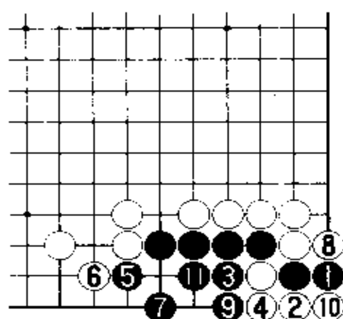
原图 284　　失败图

黑❶错误，白②点，黑棋不活。



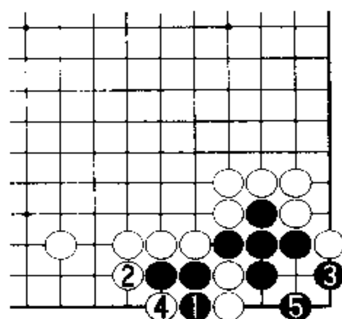
原图 285　　失败图

黑❶错误，白④破眼，黑棋被杀。



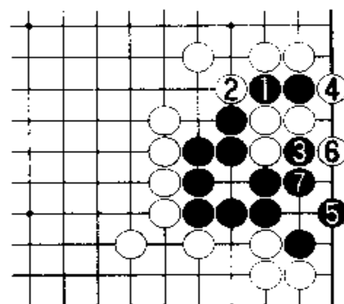
原图 286　　正解图

黑❶立正确，白②则黑❸至⓫，黑弃掉二子而活棋。



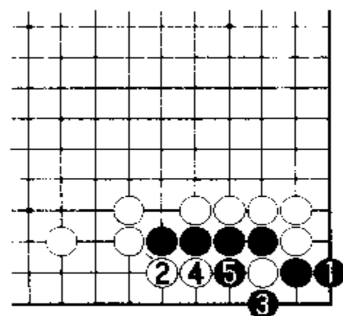
原图 287　　正解图

黑❶紧气，妙！白②打，黑❸、❺巧妙做活。



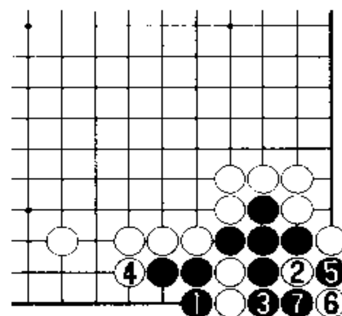
原图 288　　正解图

黑❶多弃一子妙，白②打则黑❸打至黑❼做眼可活棋。



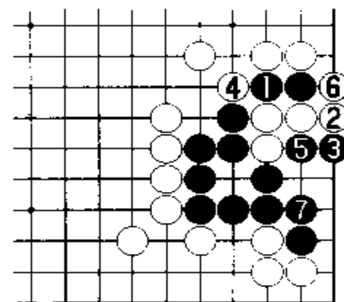
原图 286　　变化图

白②如扳黑❸打、❺提同样活棋。



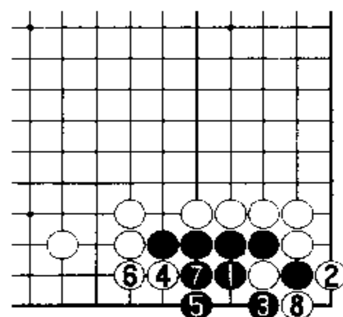
原图 287　　变化图

白②如打吃，黑❸提、❺扑、❼打可活棋。白④如走❺位接，黑❺则于④位长，仍可活棋。



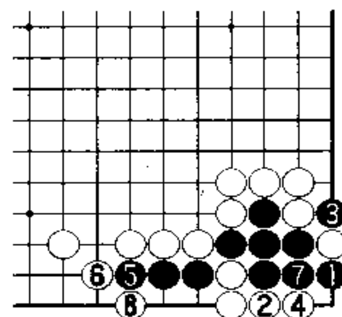
原图 288　　变化图

白②如立，黑❸紧气，白④打时黑❺、❼做眼，仍是活棋。



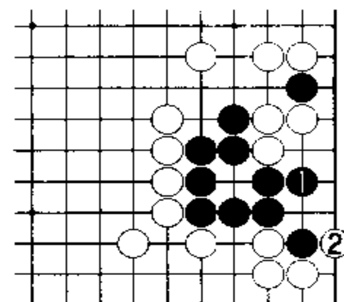
原图 286　　失败图

黑❶打错误，白⑧抛劫，黑棋不能净活。



原图 287　　失败图

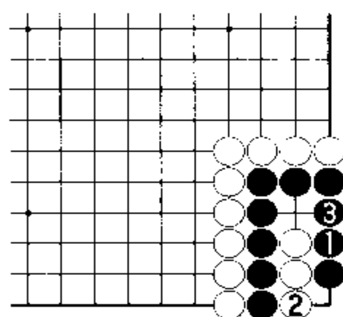
黑❶扳错误，白②打、④长至白⑧，黑棋不活。



原图 288　　失败图

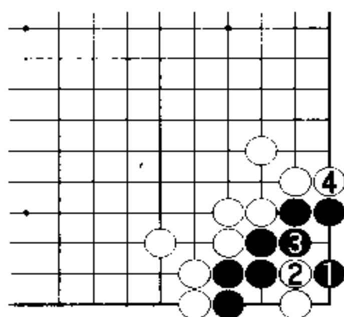
黑❶错误，白②打后黑棋难活。

第 五 部 分 答 案



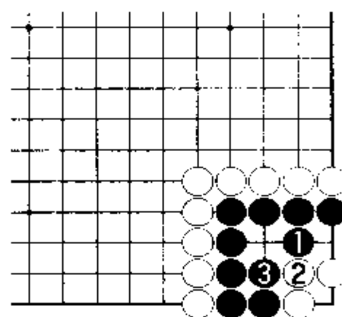
原图 289　　正解图

黑❶长、白②破角眼正确，黑❸接形成双活。



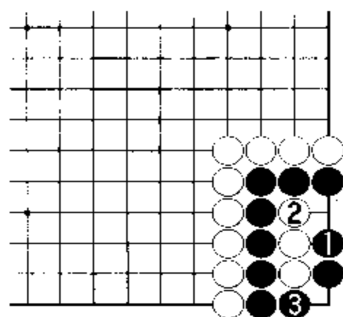
原图 290　　正解图

黑❶是活棋的要点，行至白④止，成为双活。



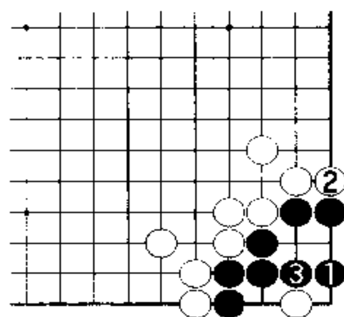
原图 291　　正解图

黑❶、❸正确，成为双活。



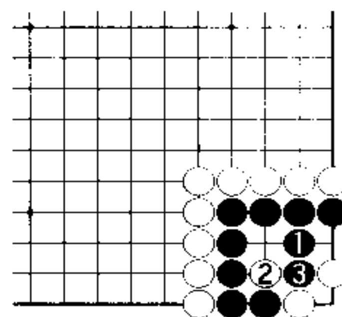
原图 289　　变化图

白②如长，黑走❸位，成为净活。



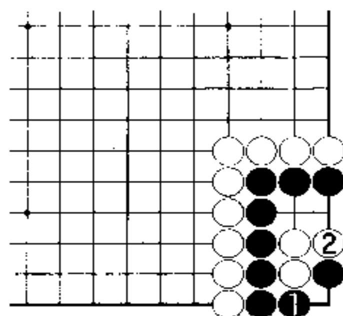
原图 290　　变化图

白②如紧气，黑走❸位成净活。



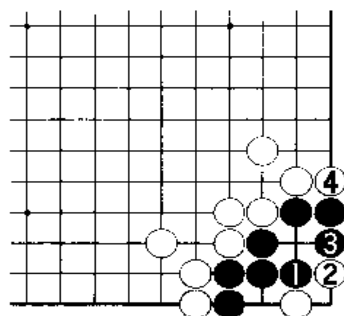
原图 291　　变化图

白②不成立，黑❸后变成净活。



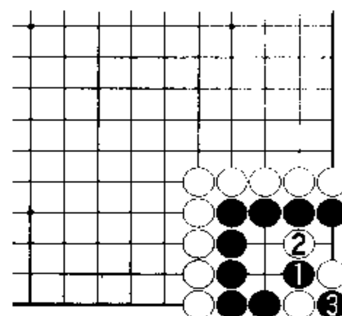
原图 289　　失败图

黑走❶位做角眼错误，白②位打吃成为“万年劫”。



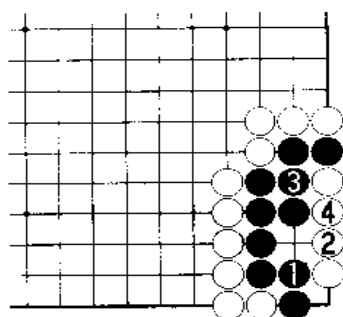
原图 290　　失败图

黑❶错误，白②扳、④打，形成劫杀。



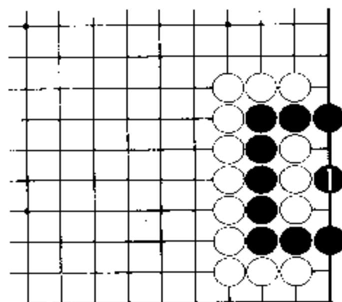
原图 291　　失败图

黑❶错误，白②打吃，形成劫杀。



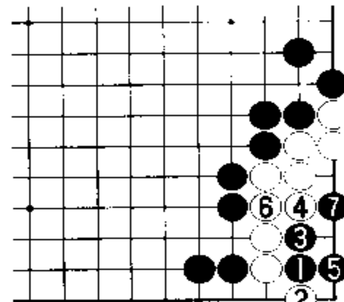
原图 292　　正解图

黑❶接正确,白②长、④接成为双活。



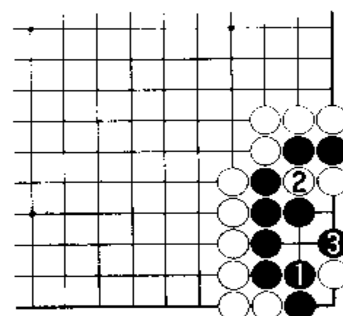
原图 293　　正解图

黑❶是双活的要点。



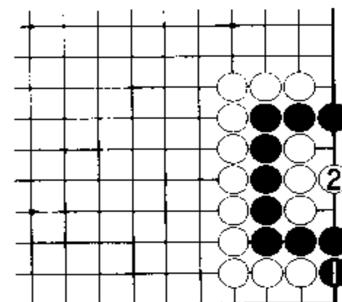
原图 294　　正解图

黑❶夹正确,行至黑❼止,成为双活。



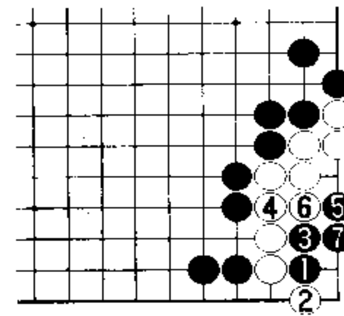
原图 292　　变化图

白②如提黑二子,黑❸做眼成为净活。



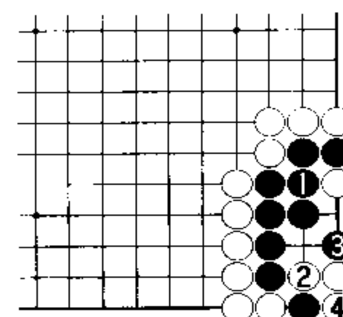
原图 293　　变化图

黑❶错误,白②后,黑棋不活。



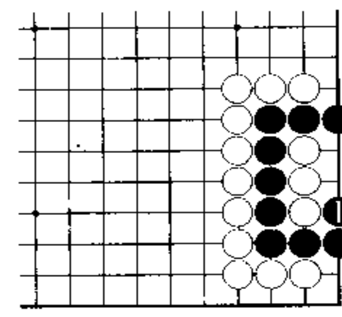
原图 294　　变化图

白④错误,黑❼接,后角上留有打劫的手段。



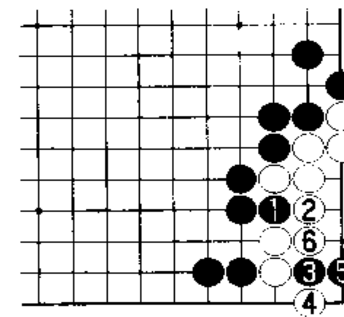
原图 292　　失败图

黑❶错误,白②、④提,黑棋不活。



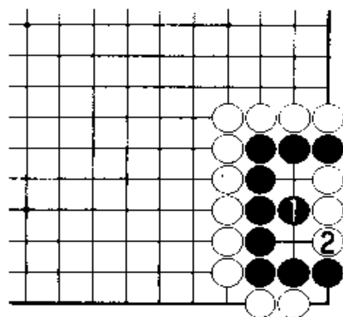
原图 293　　失败图

黑走❶位是错误,黑棋无法做成双活。



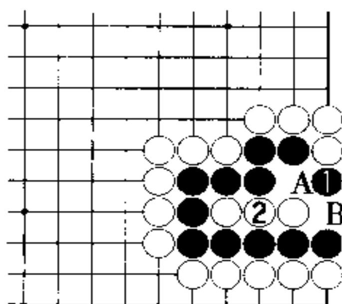
原图 294　　失败图

黑❶先冲错误,黑❺立白⑥接已活,黑棋失败。



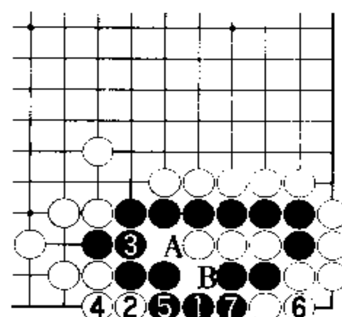
原图 295　　正解图

黑❶是双活的要点。



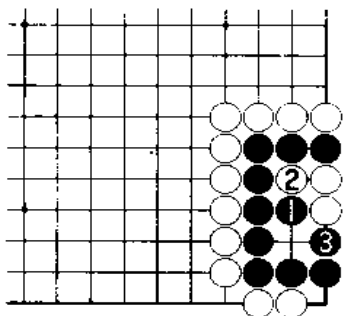
原图 296　　正解图

黑❶扳，白②接 A、B 两点，双方无法走子，成为双活。



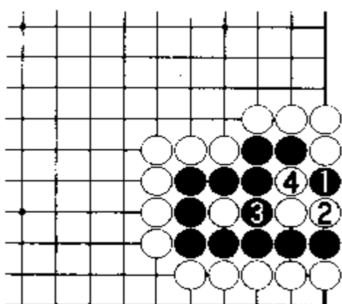
原图 297　　正解图

黑❶妙，以下行至黑❼止，A、B 两点双方无法紧气，成为双活。



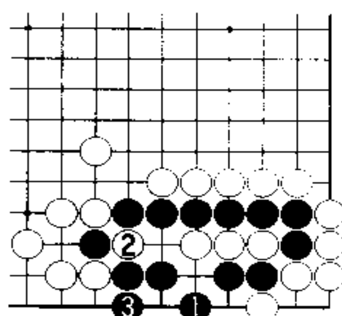
原图 295　　变化图

白②错误，黑❸提成为净活。



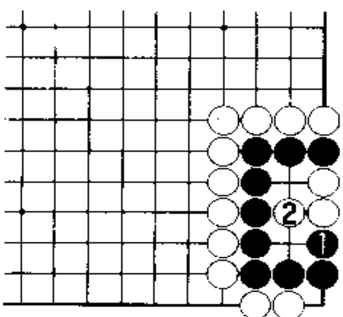
原图 296　　变化图

白②如打不成立，黑❸提后成"倒扑"，黑棋净活。❺＝❶



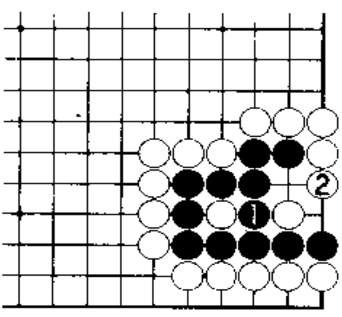
原图 297　　变化图

白②错误，黑❸做眼可活棋。



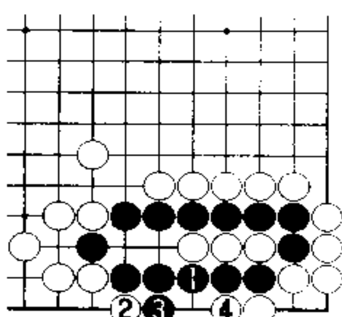
原图 295　　失败图

黑❶错误，白②曲，黑棋被杀。



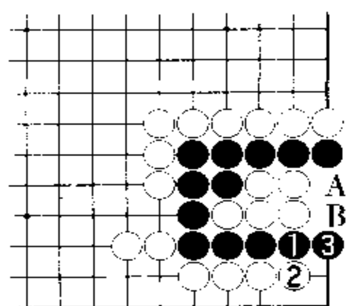
原图 296　　失败图

黑❶错误，白②后黑无法活棋，黑棋失败。



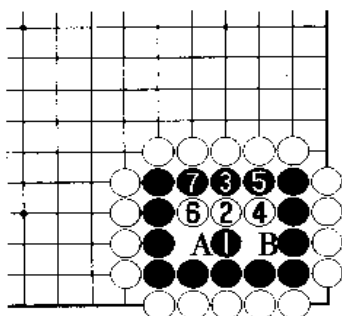
原图 297　　失败图

黑❶错误，白②、④破眼，黑棋不活。



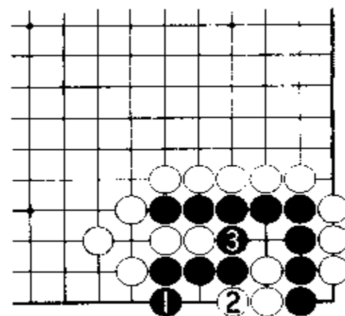
原图 298、　正解图

黑❶、❸正确，A、B 两点双方无法紧气，形成双活。



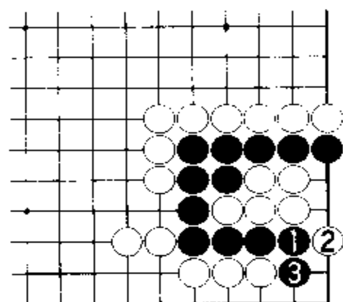
原图 299　正解图

黑❶正确，白②时黑❸是妙手，以下行至黑❼止，成为双活。



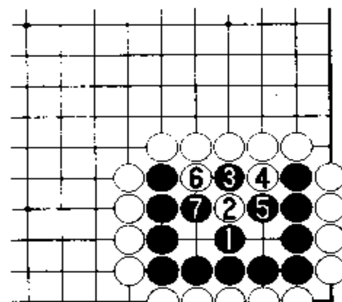
原图 300　正解图

黑❶正确，白②破眼，黑❸打成为双活。



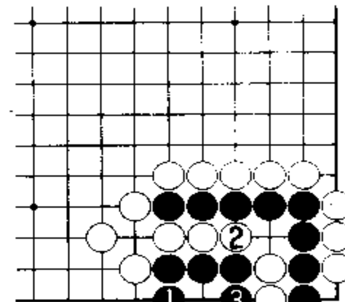
原图 298　变化图

白②如扳，黑❸曲后已活棋。



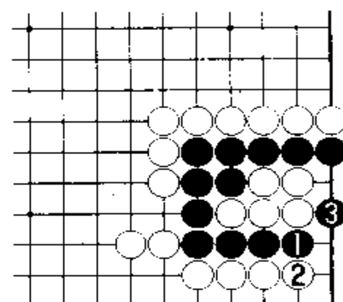
原图 299　变化图

白④如打吃后，至黑❼止，黑棋净活。



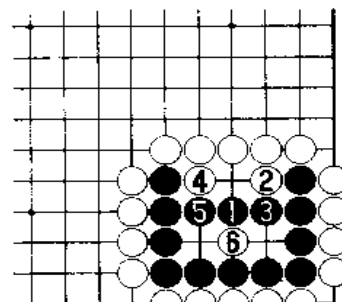
原图 300　变化图

白②不成立，黑❸打，白棋“接不归”，黑棋已活。



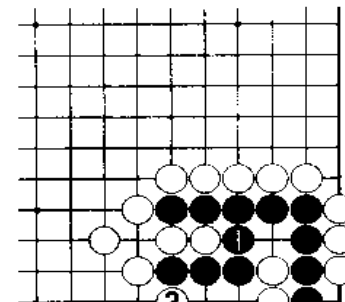
原图 298　失败图

黑❸错误，提白五子后成“刀五”，黑棋不活。



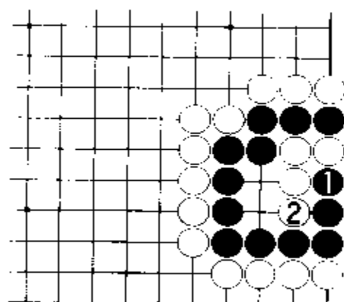
原图 299　失败图

黑❶错误，白②、④冲后再于⑥位点，黑棋被杀。



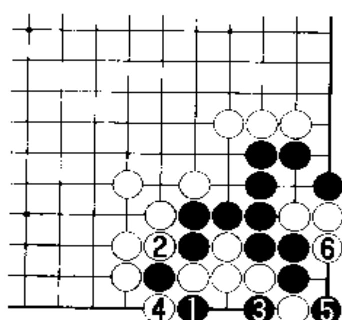
原图 300　失败图

黑❶错误，白②扳即可杀黑。



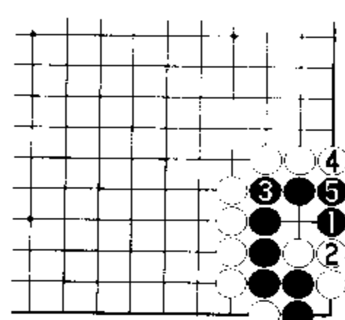
原图 301　　正解图

黑❶是要点，以后无论白棋怎样下，结果都是双活。



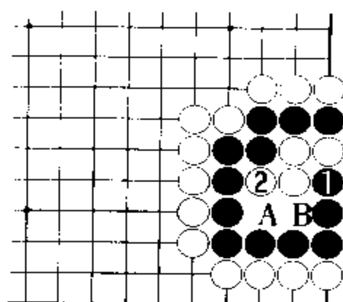
原图 302　　正解图

黑❶扳、❸扑，次序正确，以下行至白⑥止，成为双活。



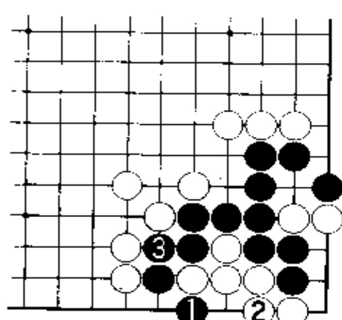
原图 303　　正解图

黑❶正确，白②接必然，黑❸、❺做成双活。



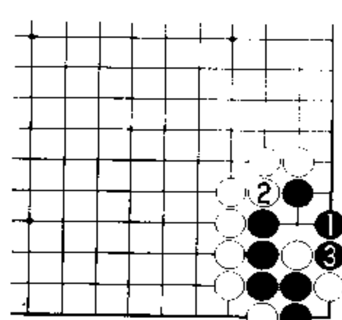
原图 301　　变化图

白如走②位，A、B 两点双方不入气，还是双活。



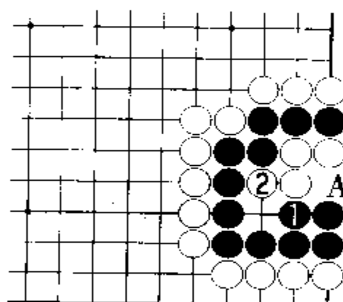
原图 302　　变化图

白②接不成立，黑❸接后白棋被吃。



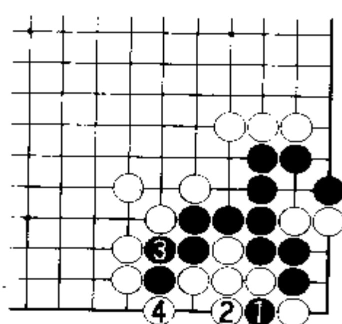
原图 303　　变化图

白②不成立，黑❸断吃可活棋。



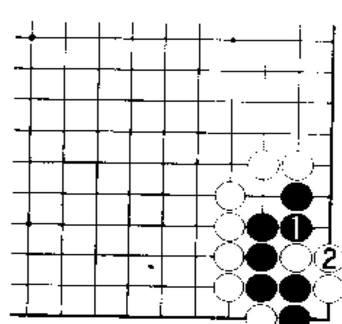
原图 301　　失败图

黑❶错误，白②破眼，以后再走 A 位成"刀五"，黑棋不活。



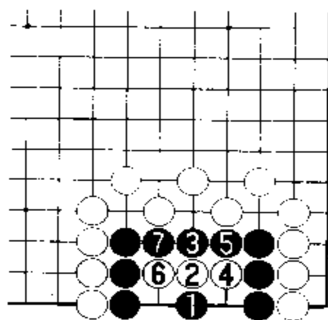
原图 302　　失败图

黑❶扑错误，白④后，黑棋不活。

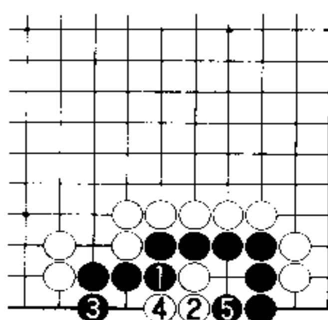


原图 303　　失败图

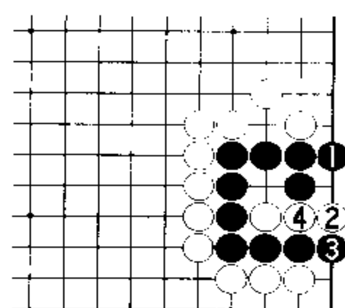
黑❶错误，白②接后黑棋不活。


原图 304　　正解图

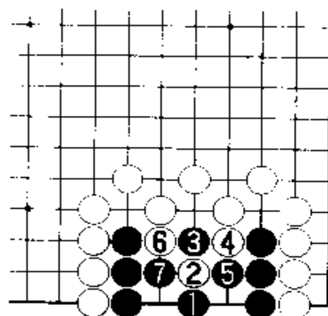
黑❶正确，白②时黑❸夹妙，以下行至黑❼止，成为双活。


原图 305　　正解图

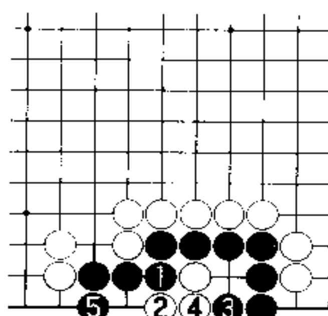
黑❶正确，黑❸要做眼，白④只能长，黑❺曲形成双活。


原图 306　　正解图

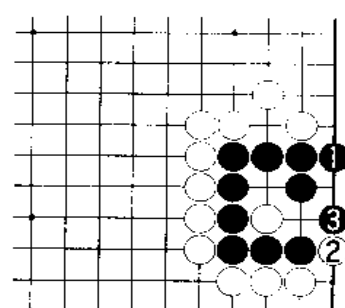
黑❶正确，白②点、④接，成为双活。


原图 304　　变化图

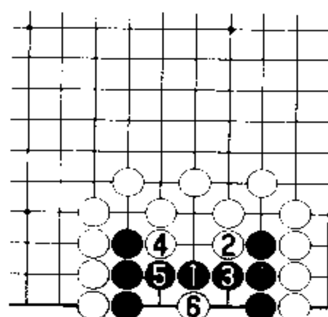
白④如冲，黑❺挡、❼提，黑棋已活。


原图 305　　变化图

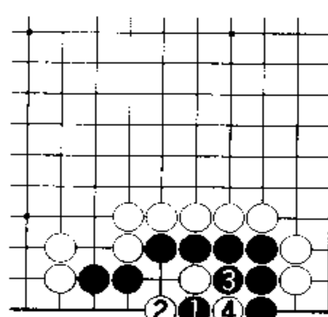
白②如扳，黑❸要断，白④接，黑❺立还原成正解图，还是双活。


原图 306　　变化图

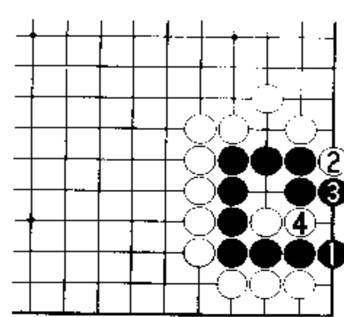
白②如扳，黑❸挡后成为净活。


原图 304　　失败图

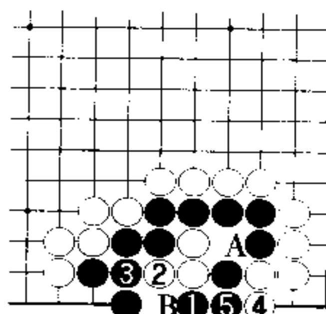
黑❶错误，以下行至白⑥点眼，黑棋不活。


原图 305　　失败图

黑❶错误，白②扳、④提成为劫活，黑棋失败。

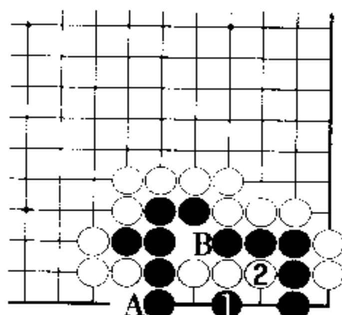

原图 306　　失败图

黑❶立错误，白②扳、④长，黑棋不活。



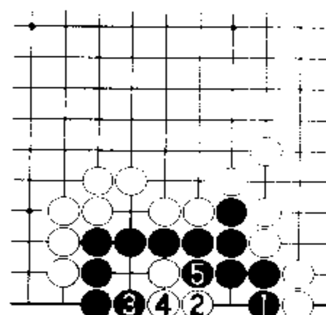
原图 307　　正解图

黑❶扳正确，白②破眼必然，以下行至黑❺双方无法于 A、B 位紧气，成为双活。



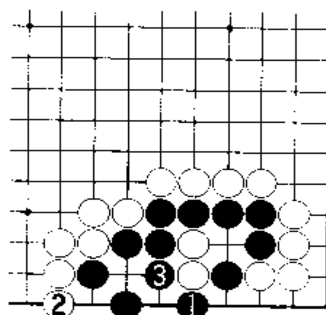
原图 308　　正解图

黑走❶位正确，白②长必然，以后白如 A 位紧气，黑 B 位接，成为双活。



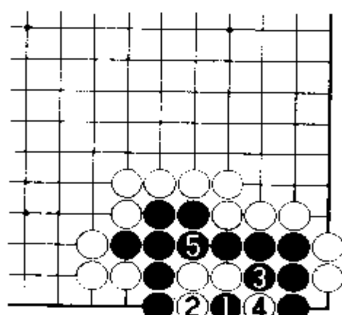
原图 309　　正解图

黑❶立正确，白②如尖，黑❸、❺可形成双活。白④如走❺位，黑走④位也是双活。



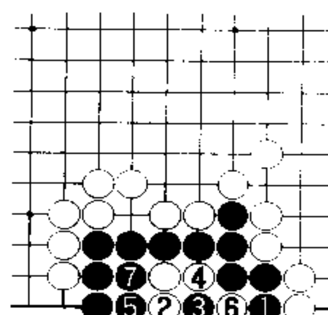
原图 307　　变化图

白②如立，黑❸打，成为净活。



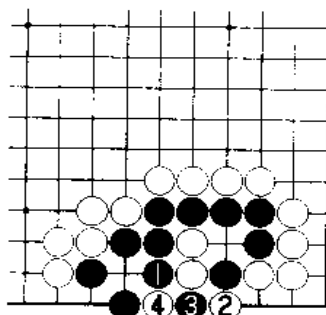
原图 308　　变化图

白②不成立，黑❸、❺打吃，成“胀死牛”，黑棋净活。



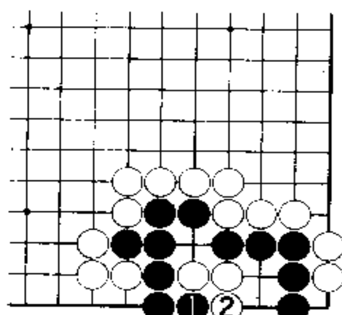
原图 309　　变化图

白②如立，黑❸尖行至黑❼止，成为“胀死牛”，黑棋净活。



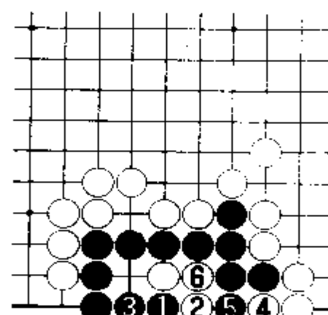
原图 307　　失败图

黑❶做眼错误，白②渡过黑❸扑，白④提，成为劫杀。



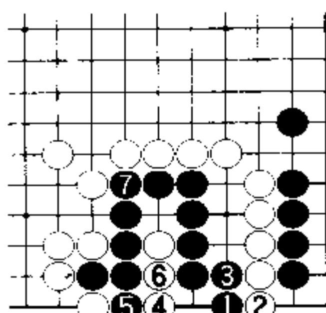
原图 308　　失败图

黑❶位长错误，白②曲，黑棋不活。



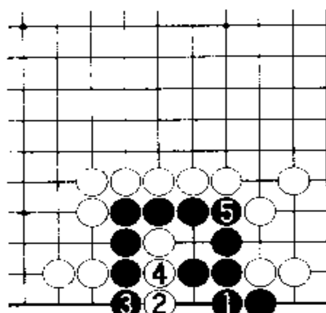
原图 309　　失败图

黑❶错误，行至白⑥止，黑棋不活。



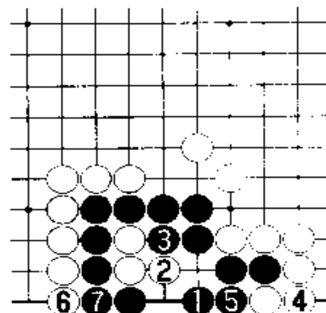
原图 310　　正解图

黑❶尖准备渡过，白②挡，黑❸接，以下行至黑❼止，成为双活。



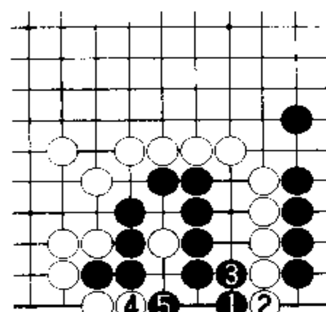
原图 311　　正解图

黑❶接正确，白②点、④接，至黑❺形成双活。



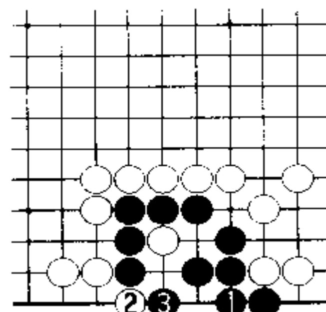
原图 312　　正解图

黑❶虎正确，白②时黑❸妙，以下行至黑❼止，成为双活。



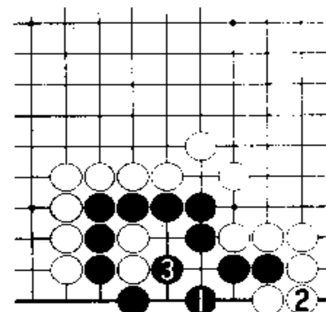
原图 310　　变化图

白④长失败，黑走❺位可活棋。



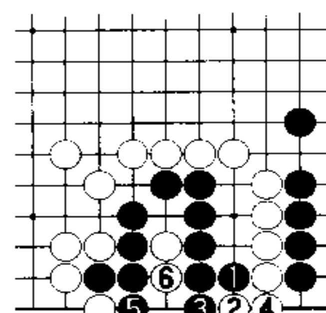
原图 311　　变化图

白②扳失败，黑❸挡后可活棋。



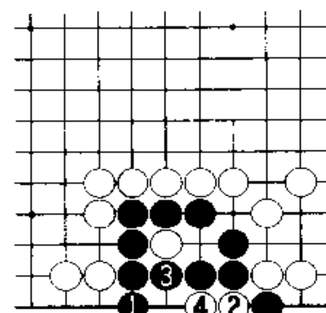
原图 312　　变化图

白②接不成立，黑❸做眼已净活。



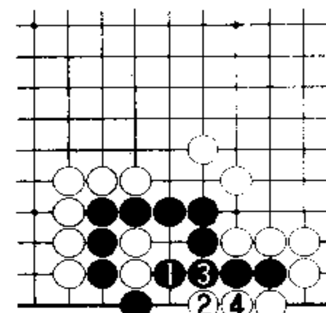
原图 310　　失败图

黑❶错误，白⑥长黑棋不活。



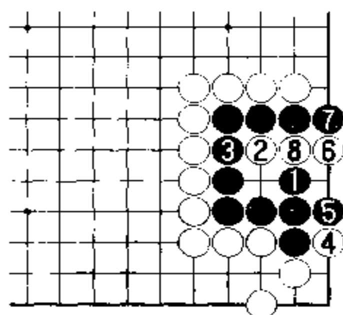
原图 311　　失败图

黑❸立错误，白②扑、④长，黑棋不活。



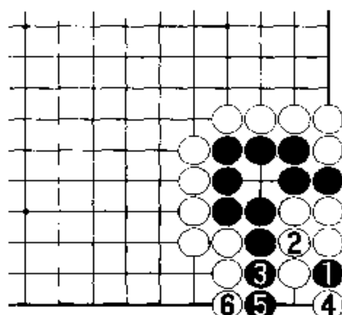
原图 312　　失败图

黑❶吃两子错误，白②跳是破眼的妙手！至白④止，黑棋不活。



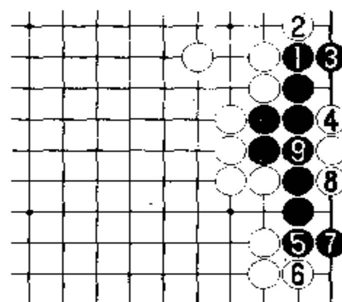
原图 313　　正解图

黑❶正确，白②妙！白④扳不可少，以下行至白⑧止，成为双活。



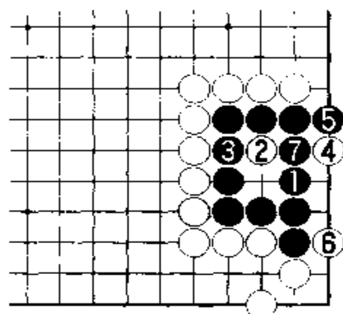
原图 314　　正解图

黑❶扑妙，白②接时黑❸冲，以下行至白⑥止，成为“有眼双活”。



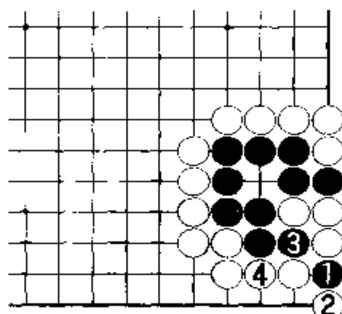
原图 315　　正解图

黑❶长、❸立扩大眼位，白④破眼时，黑再于❺长，❼立，❾接，成为双活。



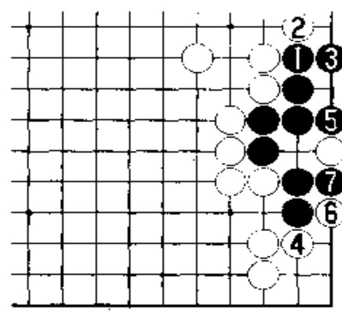
原图 313　　变化图

白④先点错误，白⑥扳，黑❼接，已成净活。



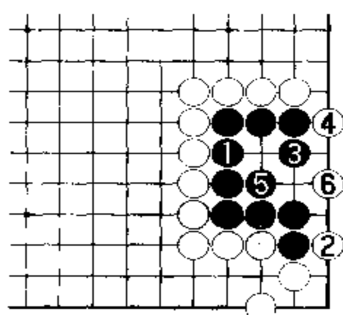
原图 314　　变化图

白②如提，黑❸打，白只能走④位接，黑❺提三子活棋。❺＝❶



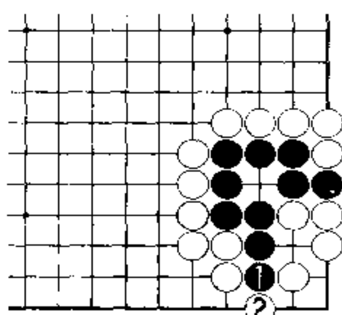
原图 315　　变化图

黑❸立后，白④如挡，黑❺做眼，也是活棋。



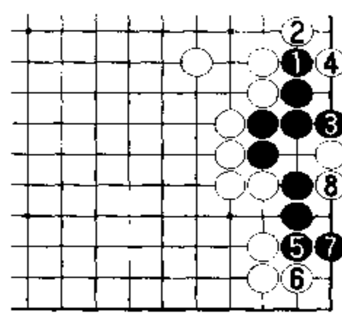
原图 313　　失败图

黑❶错误，白②扳至白⑥点，黑棋不活。



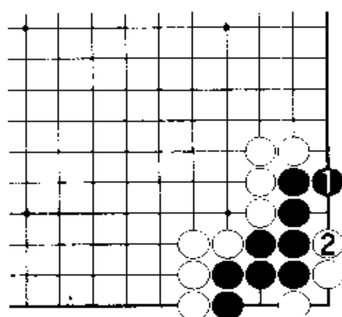
原图 314　　失败图

黑❶冲错误，白②挡后，黑因无法紧气而被杀。



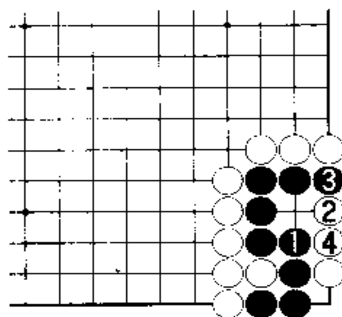
原图 315　　失败图

黑❸错误，白④破眼是必然的，以下行至白⑧长，黑棋不活。



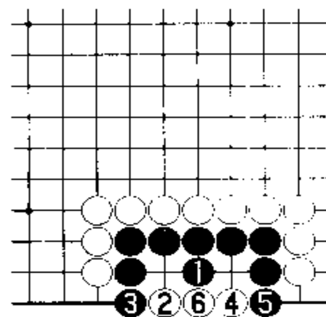
原图 316　　正解图

黑❶扩大眼位，白②长成为双活。



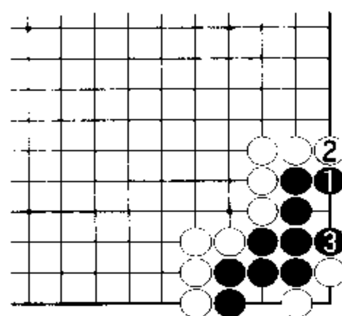
原图 317　　正解图

黑❶正确，白②点时黑❸挡，白④接成为双活。



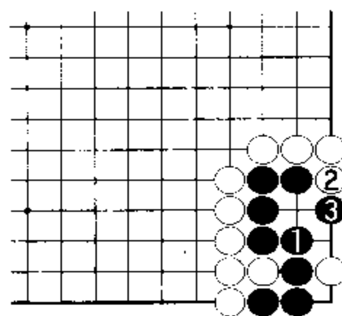
原图 318　　正解图

黑❶正确，白②点黑❸挡，至白⑥止成为双活。



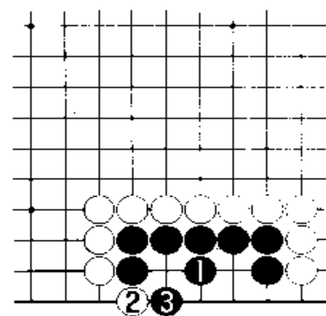
原图 316　　变化图

白②如挡，黑❸做眼净活。



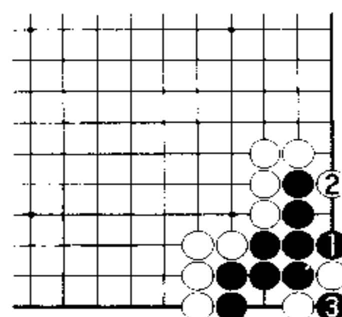
原图 317　　变化图

白②如冲，黑❸挡，已成净活。



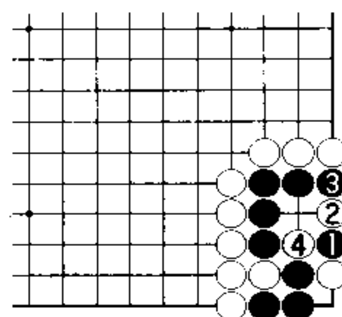
原图 318　　变化图

白②扳不成立，黑❸做眼，已成净活。



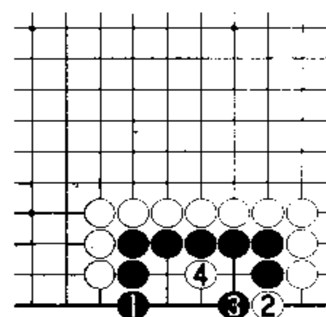
原图 316　　失败图

黑❶打错误，白②扳，黑❸提成打劫活。



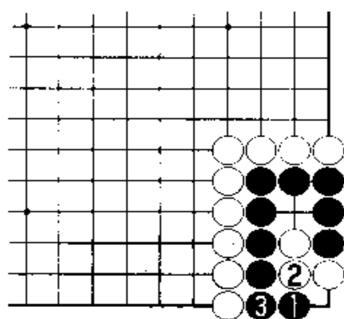
原图 317　　失败图

黑❶扳，错着，白②打、④提，黑棋被杀。



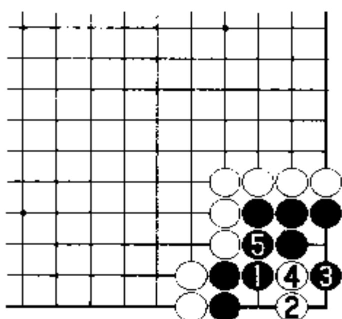
原图 318　　失败图

黑❶立错误，白②扳、④点，黑棋不活。



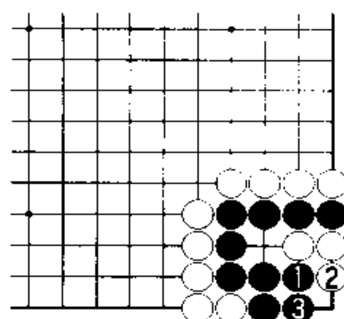
原图 319　　正解图

黑❶尖正确，白②接，黑❸也接，成为双活。



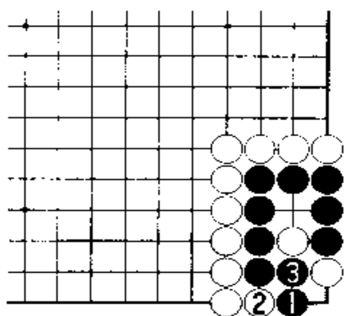
原图 320　　正解图

黑❶位退正确，白②点，黑❸好棋。白④挤、❺接，成为双活。



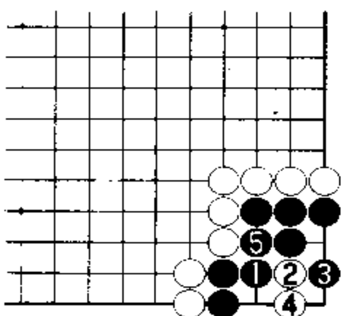
原图 321　　正解图

黑❶正确，白②如长，黑❸团，成为双活。



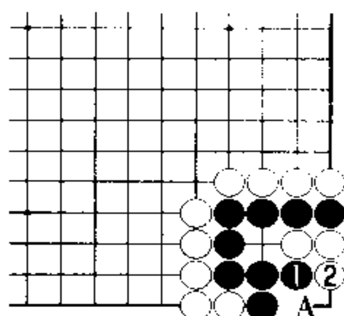
原图 319　　变化图

白②如挤，黑❸接，变为净活。



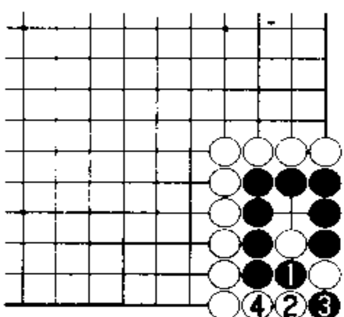
原图 320　　变化图

白②如挤，黑❸打、❺接，还原成正解图。



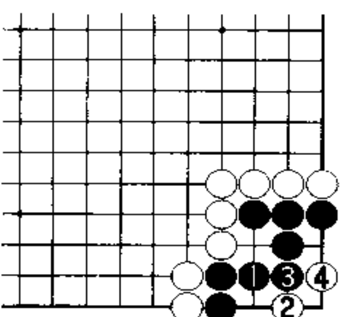
原图 321　　变化图

白走②位时，黑不能脱先，否则白于A位抛劫成打劫活。



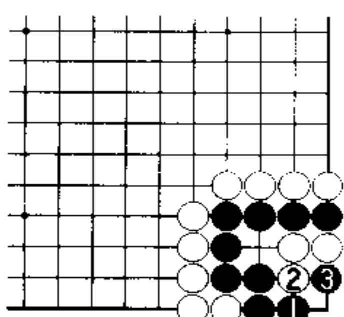
原图 319　　失败图

黑❶打吃错误，白②扳、④接，黑棋不活。



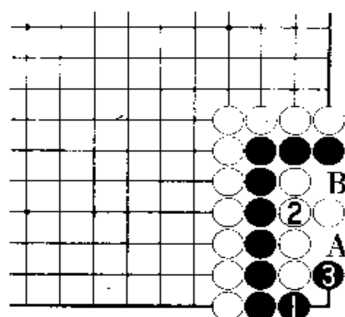
原图 320　　失败图

白②点眼时，黑走❸位错误，白④扳后成为“盘角曲四”，黑棋不活。



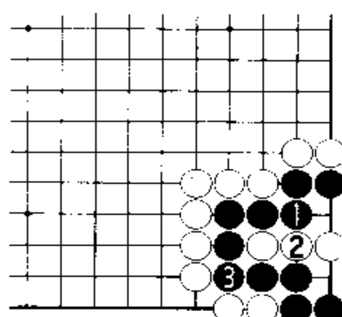
原图 321　　失败图

黑❶错误，白②时黑❸只能打劫。



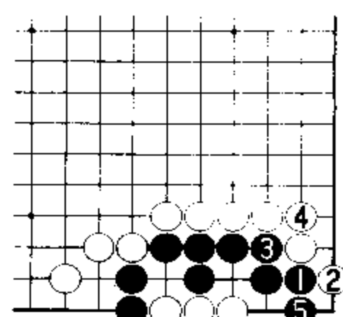
原图 322　　正解图

黑❶曲正确，白②接，黑❸扳，A、B两点双方无法紧气，成为双活。



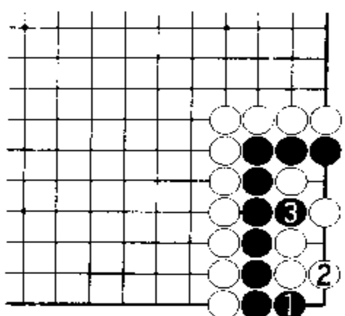
原图 323　　正解图

黑❶接正确，白②接，黑❸也接，成为双活。



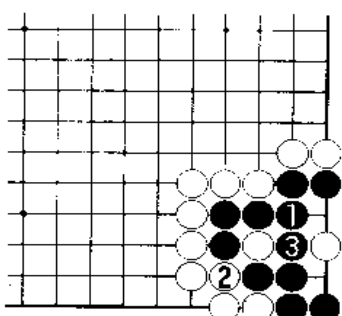
原图 324　　正解图

黑❶长、❸挤，白④只能接，黑❺立，成为双活。



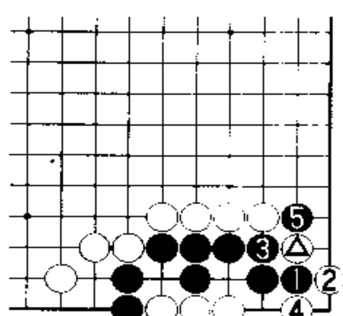
原图 322　　变化图

白②如立，黑❸打吃，成"有眼杀无眼"，黑棋净活。



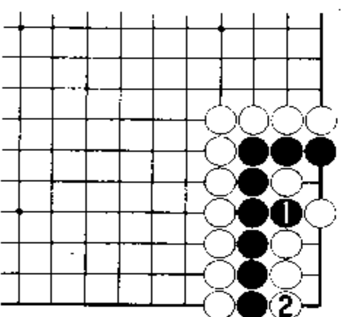
原图 323　　变化图

白②错误，黑❺提后活棋，白棋失败。



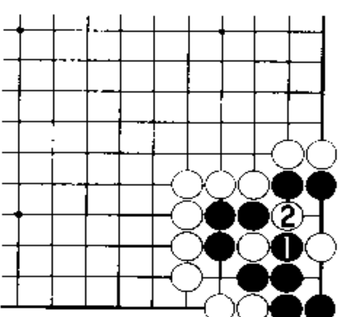
原图 324　　变化图

黑❸挤时白④如扳，黑❺打吃△子，黑棋可活。



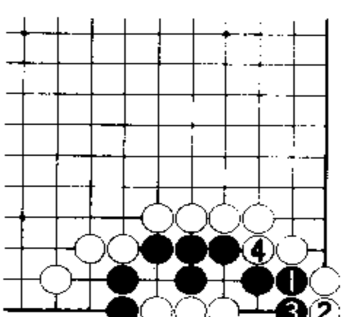
原图 322　　失败图

黑❶错误，白②打，黑棋不活。



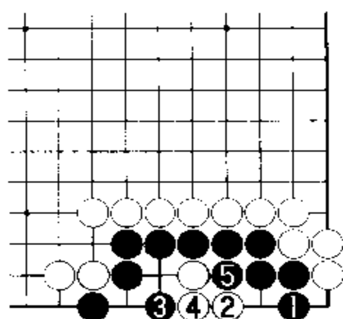
原图 323　　失败图

黑❶提错误，白②扑，黑棋不活。



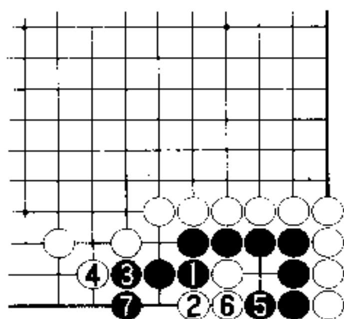
原图 324　　失败图

黑❸立错误，白④挤后，黑棋不活。



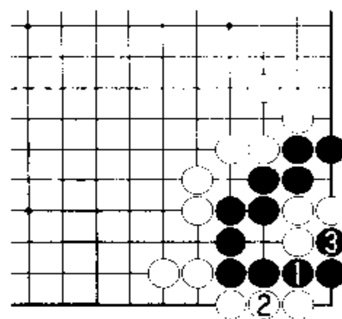
原图 325　正解图

黑❶立正确，白②尖时，黑❸也尖，黑❺不可缺少，形成双活。



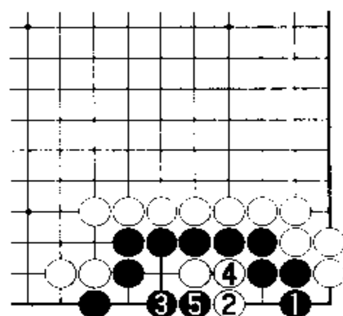
原图 326　正解图

黑❶正确，白②扳，黑❸、❺、❼次序正确，成为双活。



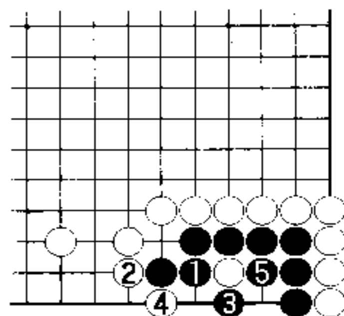
原图 327　正解图

黑❶接正确，白②则黑❸成为双活。



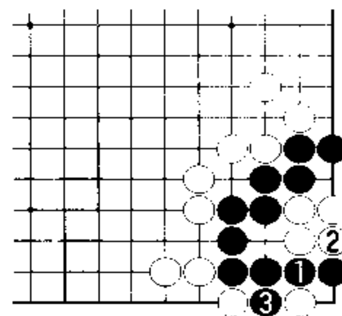
原图 325　变化图

白①于此位接，黑走❺位还是双活。



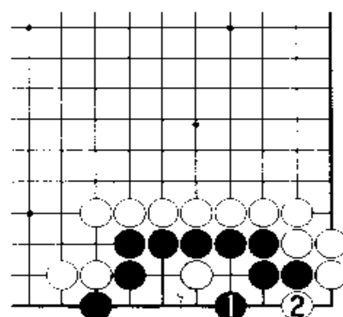
原图 326　变化图

白②如挡，黑❸打、❺提可活棋。



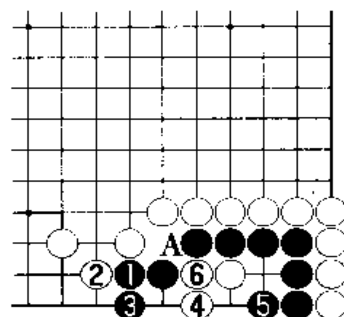
原图 327　变化图

白②如团，黑❸则断，成为净活。



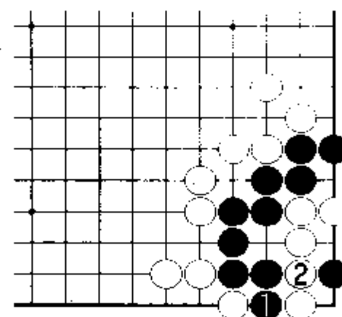
原图 325　失败图

黑❶错误，白②扳，黑棋不活。



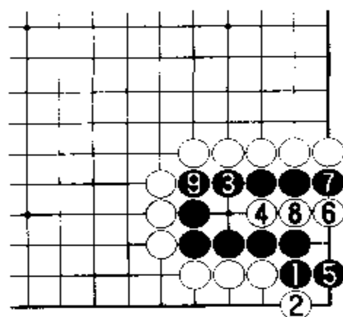
原图 326　失败图

黑❸立错误，白⑥接形成 A 位断点，黑棋不活。



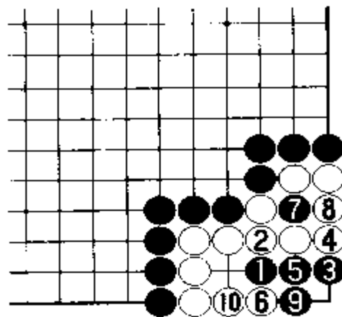
原图 327　失败图

黑❶错误，白②接成为“有眼杀无眼”，黑棋被杀。



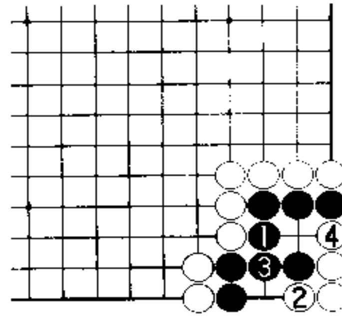
原图 328　　正解图

黑❶曲、❸挡正确，以下行至黑❾止，形成双活。



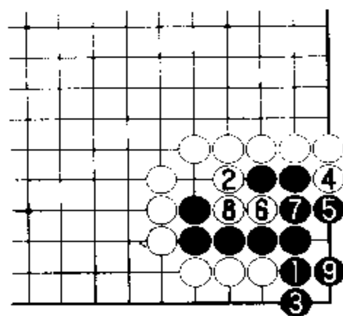
原图 329　　正解图

黑❶点，白②接，黑❸跳是妙手，至白⑩止成有眼双活。



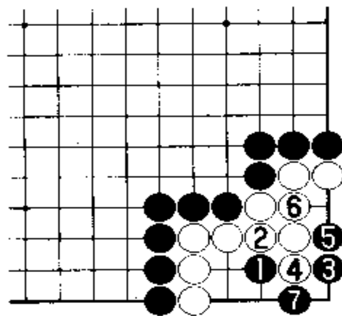
原图 330　　正解图

黑❶挡正确，白②曲黑❸接，至白④止形成双活。



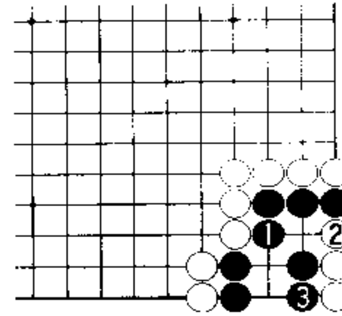
原图 328　　变化图

白②如破眼，黑❸立，以下行至黑❾止，黑棋净活



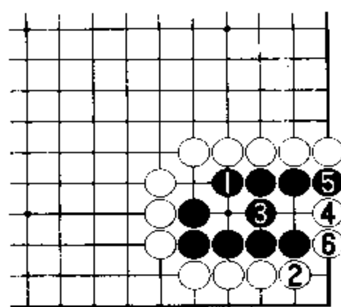
原图 329　　变化图

白④如冲，黑❺长正确，至黑❼止，还是双活。



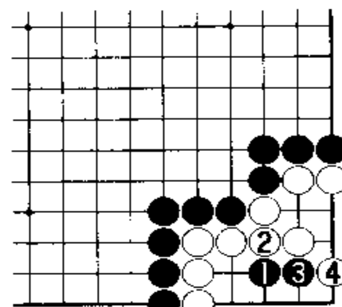
原图 330　　变化图

白②长不成立，黑❸打吃变成净活。



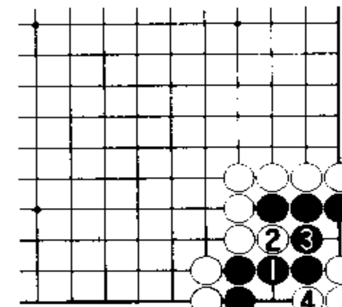
原图 328　　失败图

黑❶挡错误，以下行至白⑥止，黑棋被杀。



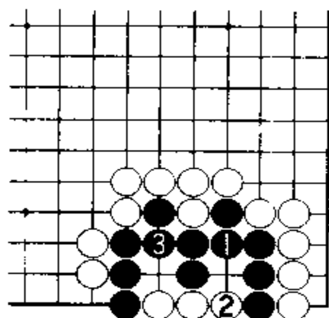
原图 329　　失败图

黑❸长错误，白④扳，黑棋失败。



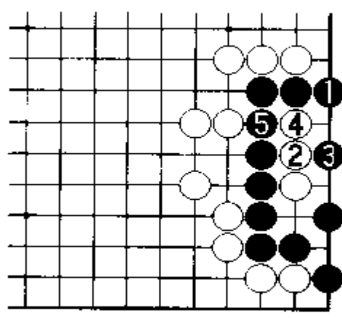
原图 330　　失败图

黑❶接错误，至白④止，成“盘角曲四”，黑死。



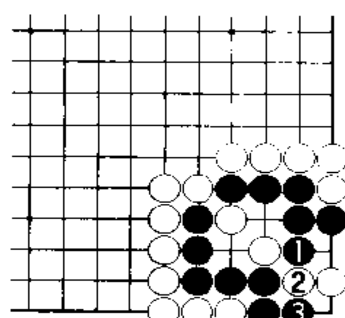
原图 331　　正解图

黑❶接正确，白②破眼时，黑❸再接成为双活。



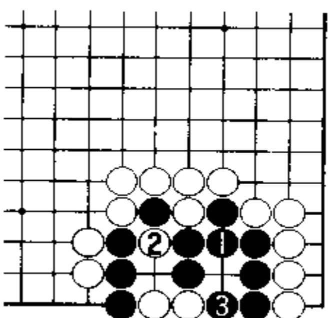
原图 332　　正解图

黑❶立正确，白②长时黑❸夹是妙手，至黑❺止成为双活。



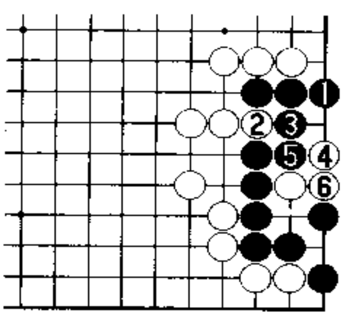
原图 333　　正解图

黑❶正确，白②断时黑❸长，成为双活棋。



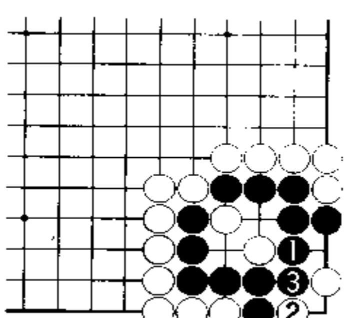
原图 331　　变化图

白②如提不成立，黑❸打吃，白棋“接不归”，黑棋净活。



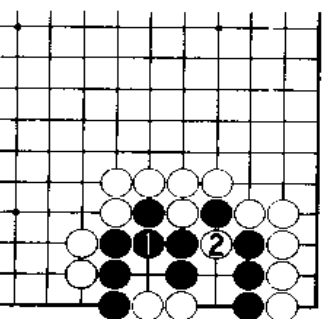
原图 332　　变化图

白②如冲，黑❸挡，至白⑥止，仍是双活。



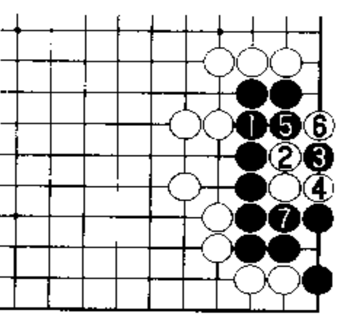
原图 333　　变化图

白②不成立，黑❶接上已净活。



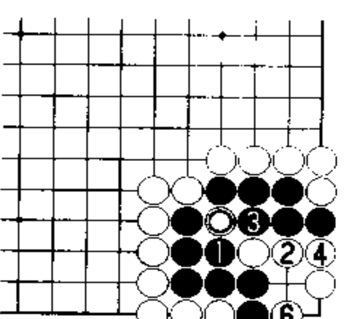
原图 331　　失败图

黑❶接错误，白②提后，黑棋不活。



原图 332　　失败图

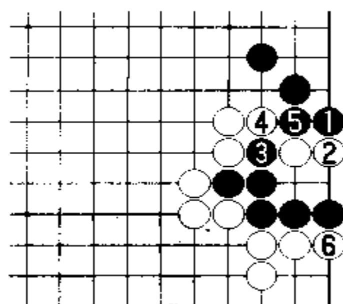
黑❶接错误，白②长至白⑧止成“刀五”，黑棋被杀。⑧＝❸



原图 333　　失败图

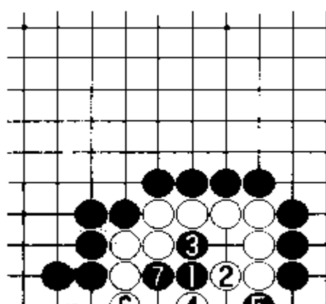
黑❶错误，以下行至白⑥止，黑棋被杀。

❺＝◎



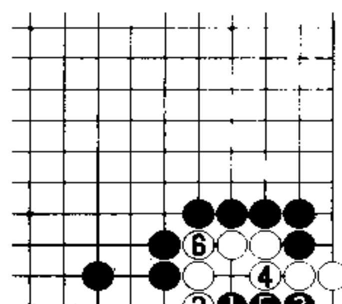
原图 334　　正解图

黑❶准备渡过正确，白②挡至白⑥止，黑方先手双活。



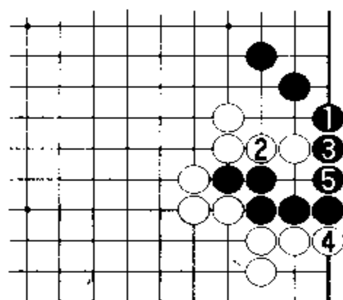
原图 335　　正解图

黑❶点、❸破眼，白④只得扳，黑❺正确，至黑❼止，成为双活。



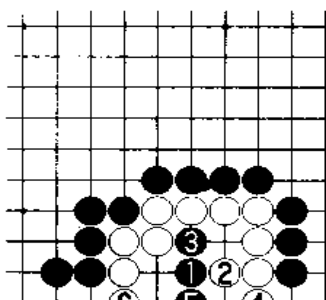
原图 336　　正解图

黑❶点正确，黑❸跳是好棋，至白⑥止黑方先手双活。



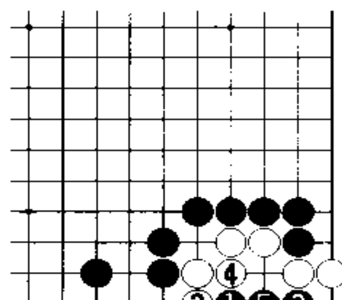
原图 334　　变化图

白②如接，黑❸、❺渡过，成功逃出。



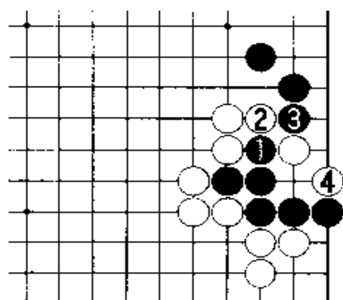
原图 335　　变化图

白④如立，黑走❺位，至白⑥止，仍是双活。



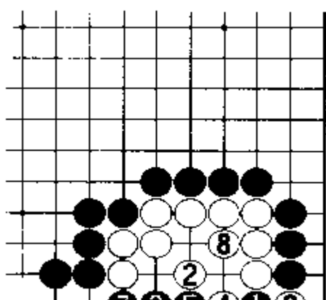
原图 336　　变化图

白④打吃错误，黑❺接，白棋不活。



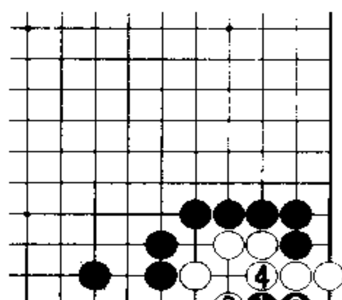
原图 334　　失败图

黑❶冲错误，黑❸如断，白④尖后黑棋被杀。



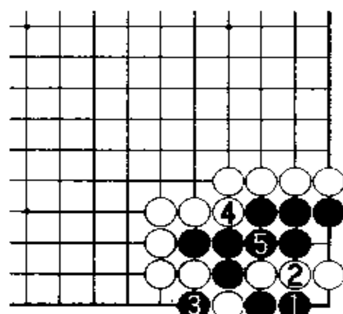
原图 335　　失败图

黑❶扳不成立，至白⑧止，白棋净活，黑棋失败。



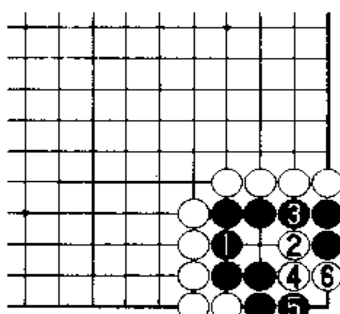
原图 336　　失败图

黑❶于此位点错误，至白④止，白已活棋。



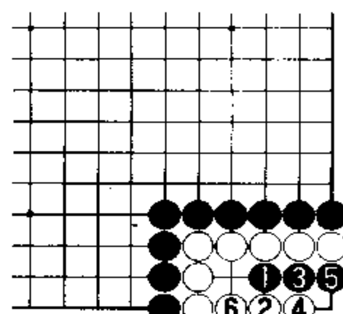
原图 337　正解图

黑❶长正确，白②接，黑❸提，至黑❺接成为双活。



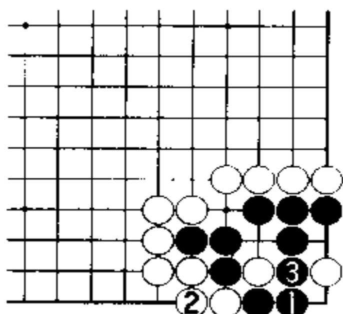
原图 338　正解图

黑❶正确，以下行至白⑥止，黑棋先手双活。



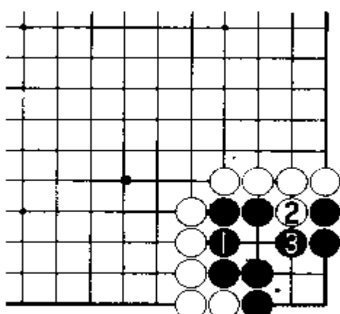
原图 339　正解图

黑❶正确，以下行至白⑥止，黑棋先手双活。



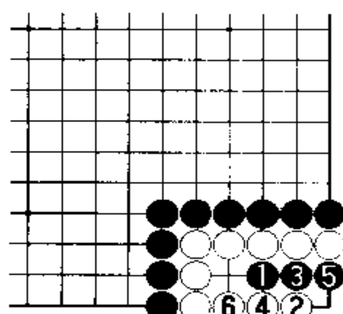
原图 337　变化图

白②如接，黑❸可活棋。



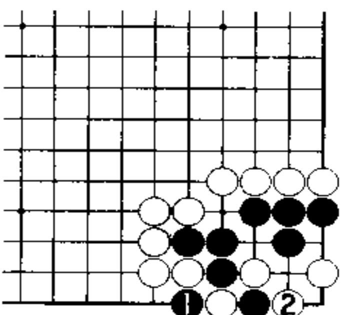
原图 338　变化图

白②冲失败，黑❸挡已活棋。



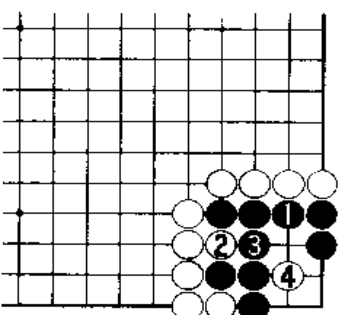
原图 339　变化图

白②如跳，黑❸长。白④如走❺位，黑走④位即成劫争。



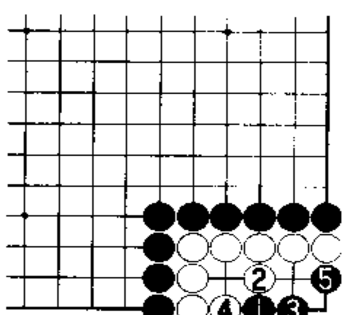
原图 337　失败图

黑❶提错误，白②打，形成劫争。



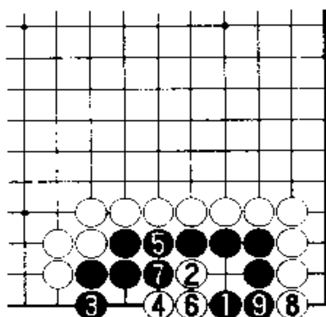
原图 338　失败图

黑❶挡错误，白②冲、④点，黑棋不活。



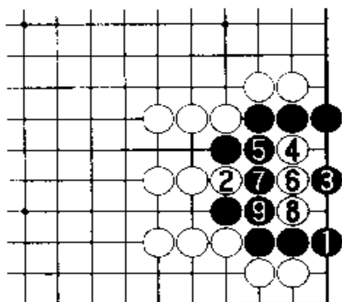
原图 339　失败图

黑❶点错误，虽也是双活，但黑方为后手双活。



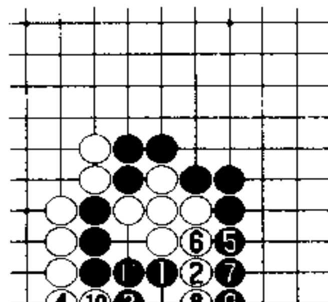
原图 340　　正解图

黑❶虎正确，白②夹时黑❸立妙，以下行至黑❾止，成为双活。



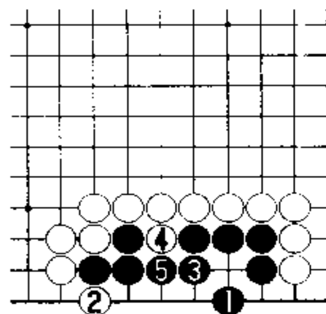
原图 341　　正解图

黑❶立正确，白②如冲，黑❸跳是妙手，以下行至黑❾止，成为双活。



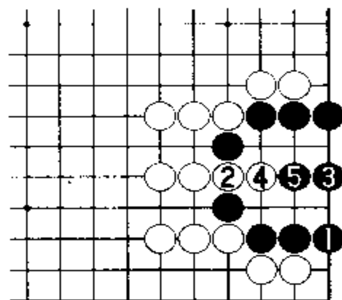
原图 342　　正解图

黑❶托，白②扳，黑❸巧妙，以下行至黑❾止，成为双活。



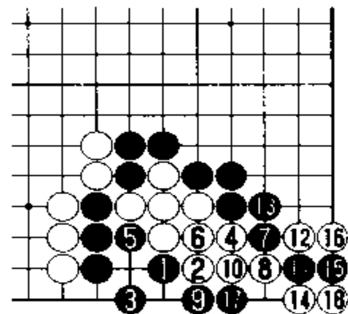
原图 340　　变化图

白②扳错误，行至黑❺止，黑棋净活。



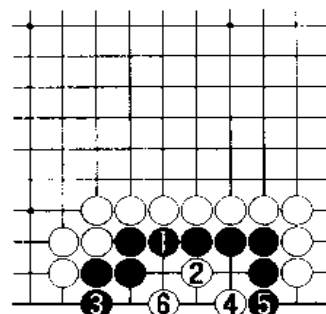
原图 341　　变化图

白如④位冲，黑❺顶，黑棋已活。



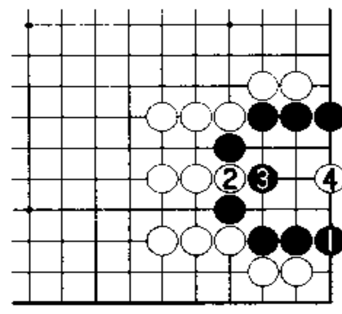
原图 342　　变化图

白④错误，以下行至黑⓳，成为“拔钉子”棋形，白棋被杀。⓳＝⓫



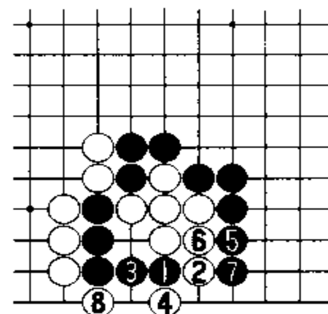
原图 340　　失败图

黑❶接错误，白②点至白⑥，黑棋不活。



原图 341　　失败图

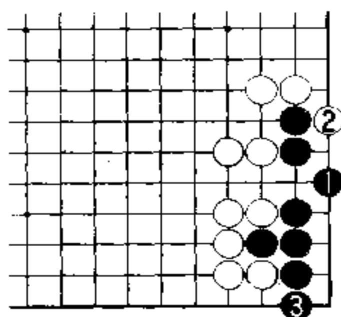
白②冲时，黑❸挡错误，白④点，黑棋不活。



原图 342　　失败图

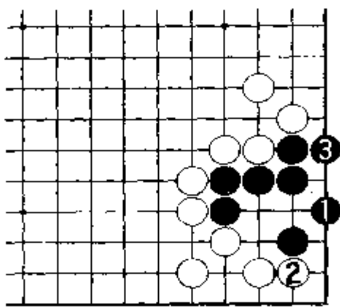
黑❸接错误，以下行至白⑧扳，黑棋被杀。

第 六 部 分 答 案



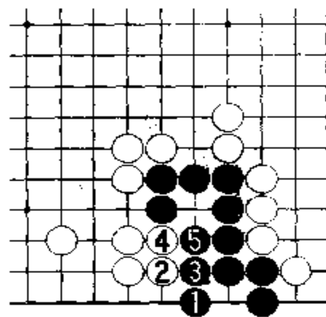
原图 343　　正解图

黑❶倒虎是唯一活棋的要点，走其它点都不能活。白②破眼时，黑❸可做成“直四”活棋。



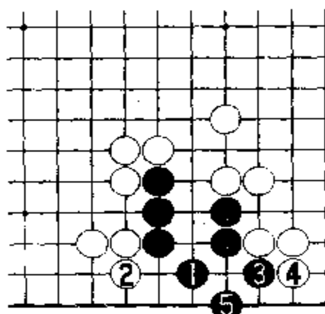
原图 344　　正解图

黑❶虎抢占要点，是活棋的手筋，白②挡后黑❸做成两只眼。



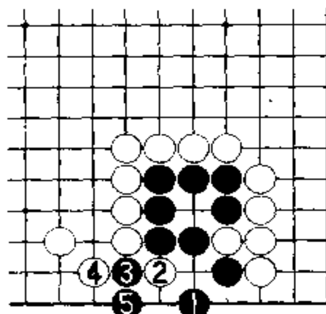
原图 345　　正解图

黑❶正确，白棋无论怎样走也无法杀死黑棋。



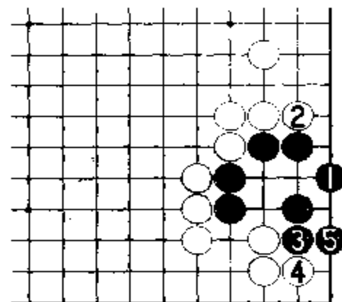
原图 346　　正解图

黑❶倒虎巧妙，以后②、❸两点必得其一，行至黑❺，黑棋净活。



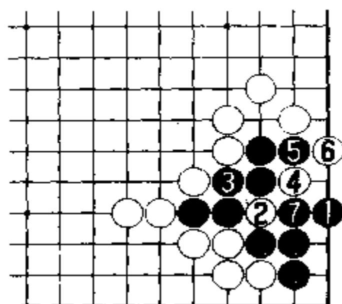
原图 347　　正解图

黑❶正确，白②扳破眼，黑❸断、❺立吃白一子而活棋。



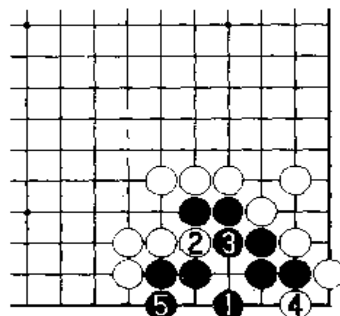
原图 348　　正解图

黑❶倒虎是活棋的要点，以下行至黑❺止，黑棋已活。



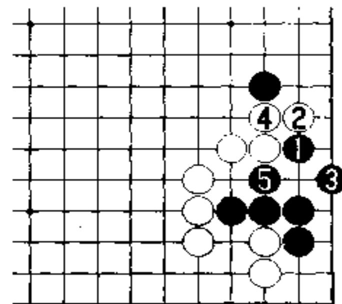
原图 349　　正解图

黑❶虎正确，白②扑时黑❸接，以下行至黑❼止，黑棋已活。



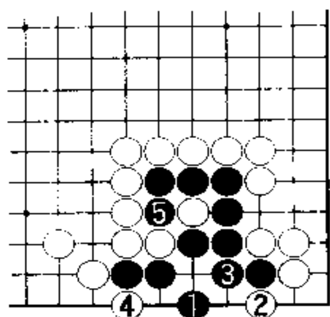
原图 350　　正解图

只有❶位才是活棋的手筋，以后无论白棋怎样走，也无法将黑棋杀死。



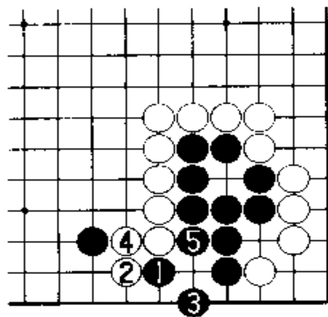
原图 351　　正解图

黑❶托，❸虎正确，至黑❺做眼，黑棋已活。



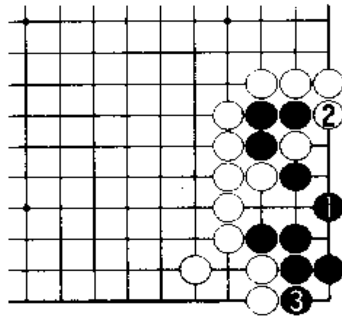
原图 352　　正解图

黑❶虎正确，白②如在❸打黑❸则于②位立，同样活棋。



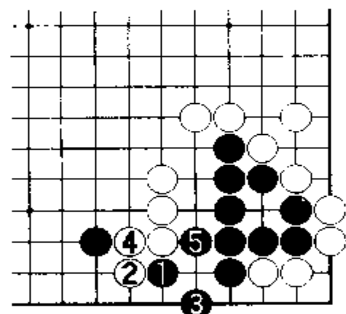
原图 353　　正解图

黑❶托、❸倒虎是活棋的手筋，再于❺位做眼可活棋。



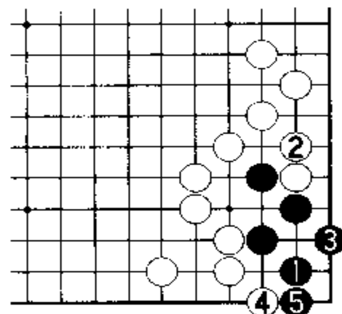
原图 354　　正解图

黑❶虎巧妙！白②则黑❸活棋。



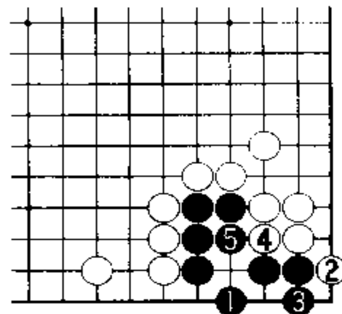
原图 355　　正解图

黑❶正确，至黑❺活棋。



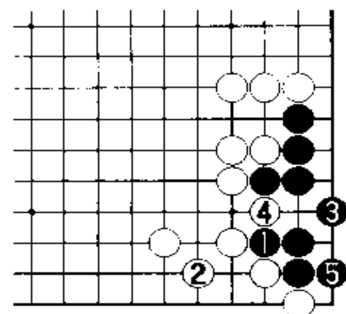
原图 356　　正解图

黑❶虎正确，白②只得退，黑❸、❺做眼可活棋。



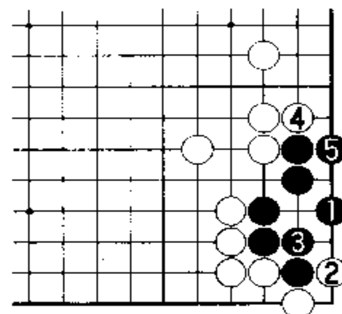
原图 357　　正解图

黑❶、❸、❺是唯一的活棋着法。



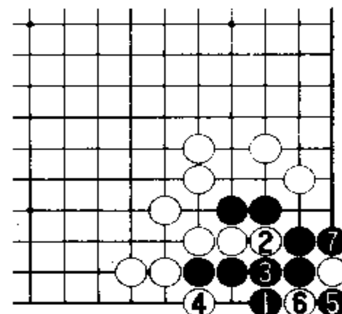
原图 358　　正解图

黑❶先手挤，再于❸位倒虎是妙手，白④挖时黑❸做眼可活棋。



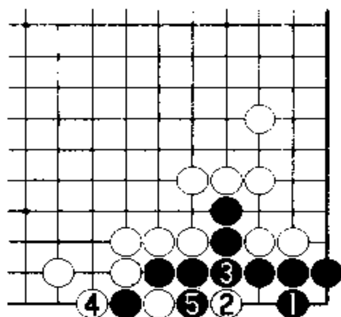
原图 359　　正解图

黑❸正确，白②如于❺位打，黑❸则于②位立，也是活棋。



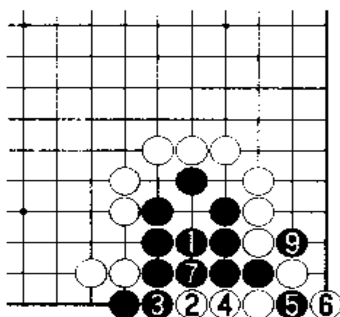
原图 360　　正解图

黑❶虎巧妙，白④破眼时黑❺扑好，以下行至黑❼成“胀死牛”，黑活。



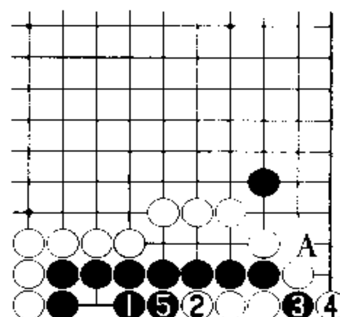
原图 361　　正解图

黑❶做眼正确，白②点时黑❸接，白④只能提，黑❺可活棋。



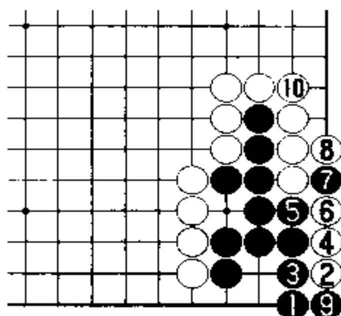
原图 362　　正解图

黑❶做眼正确，白④接时黑❺扑妙，以下行至黑❾止，白棋被杀。⑧＝❺



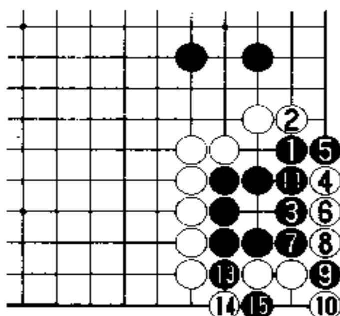
原图 363　　正解图

黑❶做眼正确，黑❸打，白不得在❸位接否则黑于A位全歼白棋。



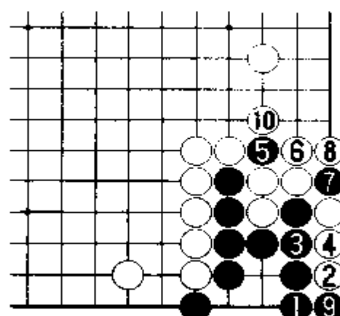
原图 364　　正解图

黑❶跳巧妙，白②点时黑❸接，行至黑⓫打，白不能于❼位接，黑棋已活。⓭＝❼



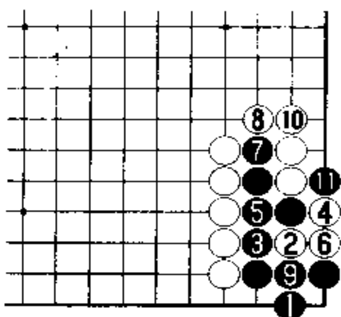
原图 365　　正解图

黑❶先要渡过，正确。以下行至黑⓯止，白棋被杀。⑫＝❾



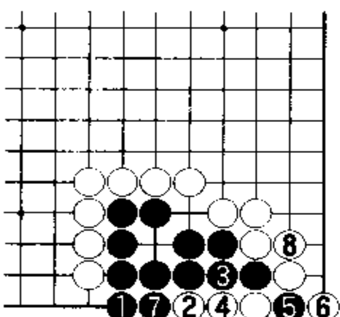
原图 366　　正解图

黑❶正确。黑❾打时白⑩只能提，至黑⓯止已活棋。⓭＝❼



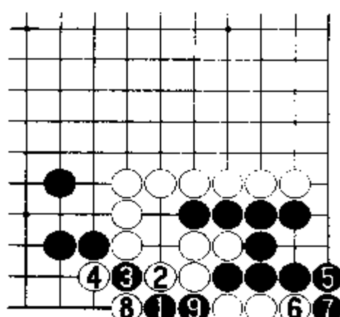
原图 367　　正解图

黑❶做眼正确，白②不成立，以下行至黑⓫止，黑棋已活。



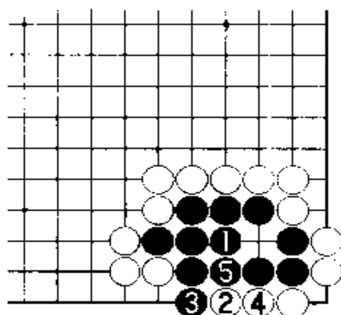
原图 368　　正解图

黑❶正确，黑❼打吃，白⑧只能接，黑❾提吃白三子而活棋。❾＝❺



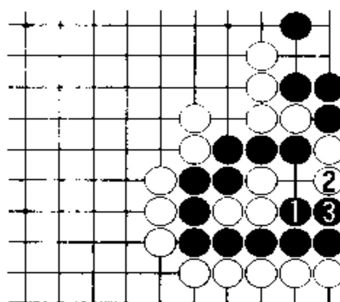
原图 369　　正解图

黑❶点、❸挤是好次序，黑❺正确，至黑❾吃白三子活棋。白⑥如不长，黑走⑥位可活棋。



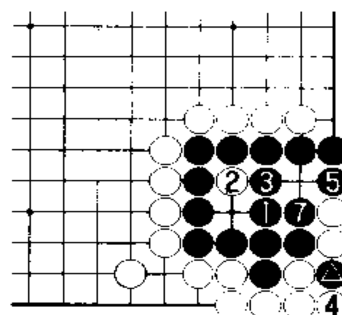
原图 370　　正解图

黑❶正确，白②点时黑❸挡、❺打，白棋接不归，黑棋已活。



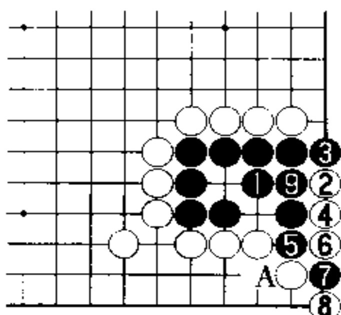
原图 371　　正解图

黑❶正确，白②长时黑❸打，白棋不能接，黑棋已活。



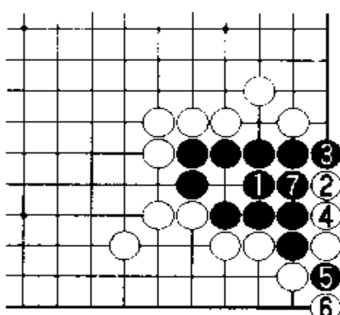
原图 372　　正解图

黑❶是活棋的要点，黑❸妙，至黑❼止可活棋。⑥=▲



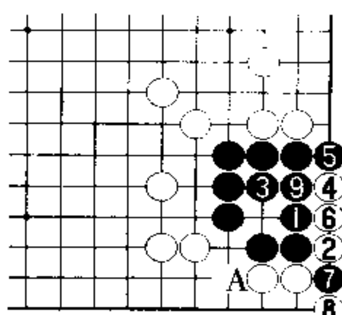
原图 373　　正解图

黑❶做眼正确，至黑❾吃白三子活棋，白⑩不能于❼位接，否则黑于A位全歼白棋。



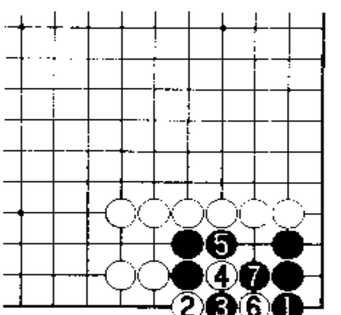
原图 374　　正解图

黑❶做眼正确，至黑❼止与前图相似，黑棋已活。



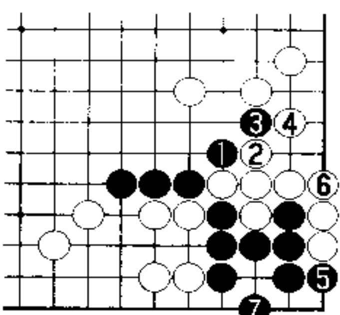
原图 375　　正解图

黑❶、❸做眼是手筋。黑❾打时白不能于❼位接，否则黑于A位扳，可杀白棋。



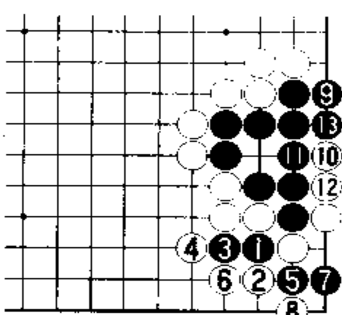
原图 376　　正解图

黑❶妙，白②扳时黑❸是手筋，以下行至黑❼止，白棋“接不归”。



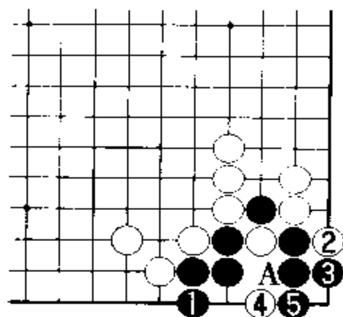
原图 377　　正解图

黑❶、❸是弃子求活的手筋，以下行至黑❼止，黑棋已活。



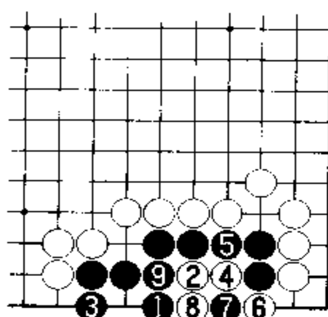
原图 378　　正解图

黑❶是弃子求活的手筋，黑❾立是活棋的要点，行至黑⓭止，白棋“接不归”。



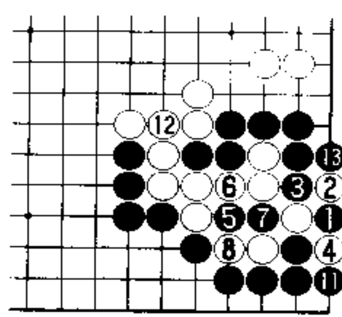
原图 379　　正解图

黑❶立重要，白②扳黑❸挡，白④点时黑❺做眼，白棋不得在 A 位接，黑棋已活。



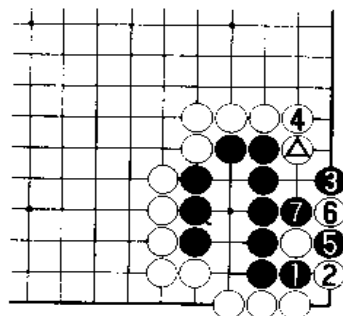
原图 380　　正解图

黑❶虎正确，白⑥渡时，黑❼扑、❾打，白棋“接不归”。



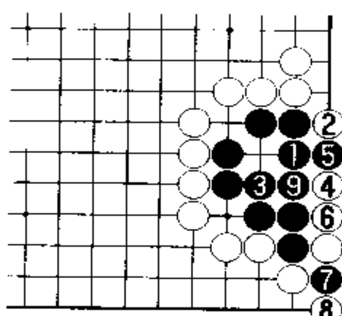
原图 381　　正解图

黑❶扳正确，❺、❼是手筋，至黑⓭止，白棋“接不归”。❾ = ❼
⑩ = ❺



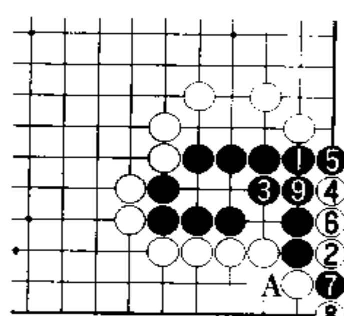
原图 382　　正解图

黑❶先冲、❸再跳，白④如不接，黑于④位断，△子被吃，黑❼打，白棋“接不归”。



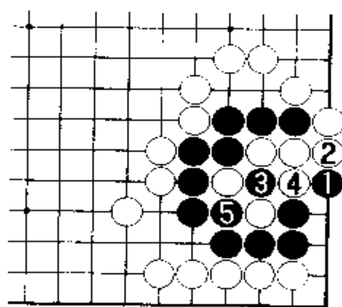
原图 383　　正解图

黑❶退，❸做眼正确，黑❾打，吃白三子可活棋。



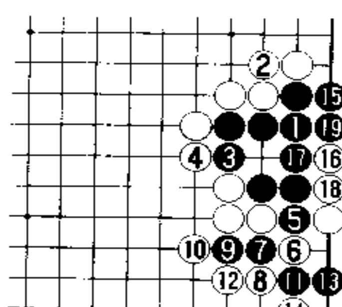
原图 384　　正解图

黑❶挡、❸做眼，黑❾打时白不得在❼位接，否则黑于 A 位打吃，白棋被杀。



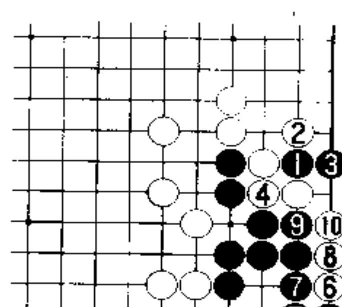
原图 385　　正解图

黑❶尖正确，❸扑是手筋，❺再打白棋“接不归”，黑棋可活。



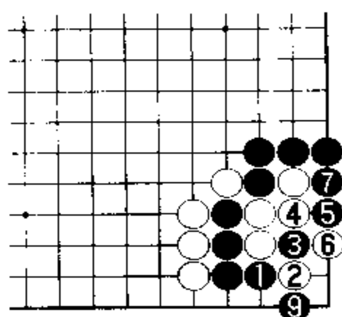
原图 386　　正解图

黑❶接白②补，黑❸、❺必然，至黑⓳止黑活。



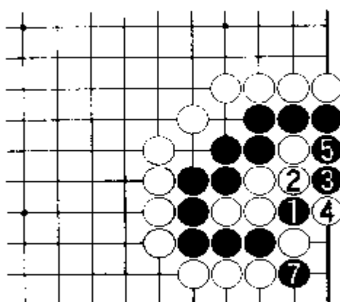
原图 387　　正解图

黑❶巧妙，白④只能接，以下行至黑⓫止，白棋“接不归”。



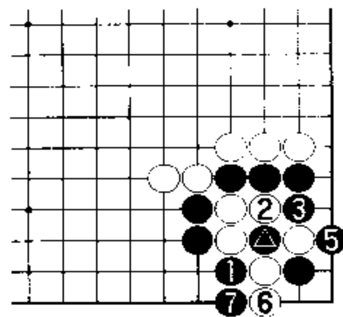
原图 388　　正解图

黑❶曲，白②扳黑❸至黑❾滚打包收，一气呵成。⑧＝❸



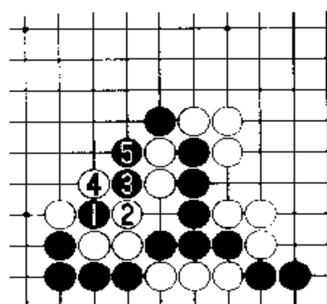
原图 389　　正解图

黑❶、❸、❺、❼连续滚打，对杀黑胜。⑥＝❶



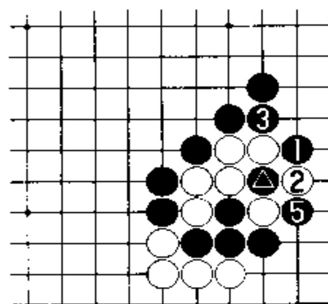
原图 390　　正解图

黑❶至❼滚打包收，白棋被吃。④＝▲



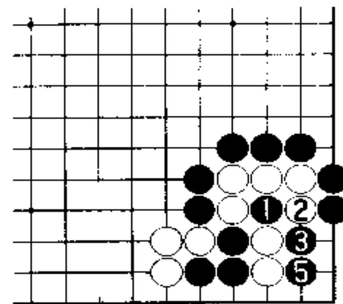
原图 391　　正解图

黑❶打正确，白②打时，黑❸、❺反打，黑棋顺利逃出。



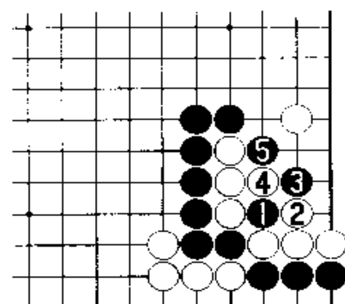
原图 392　　正解图

黑❶打正确，至黑❺止，全歼白棋。④＝▲



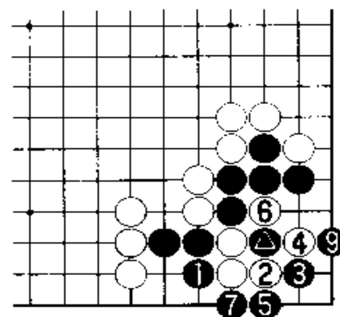
原图 393　　正解图

黑❶扑是吃棋的手筋，行至黑❺止，对杀黑胜。④＝❶



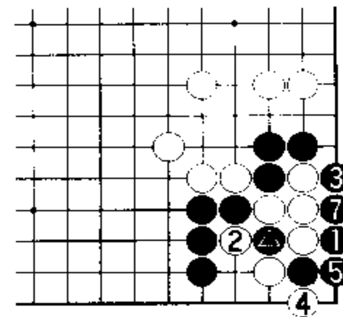
原图 394　　正解图

黑❶断，好棋！白②打时黑❸、❺滚打，黑棋成功。



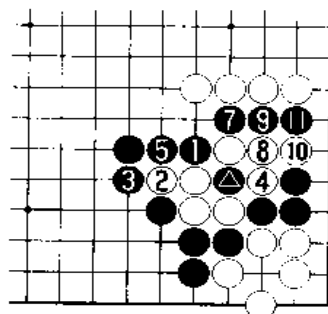
原图 395　　正解图

黑❶正确，白②曲时黑❸扳是手筋，以下行至黑❾止，白棋被吃。⑧＝▲



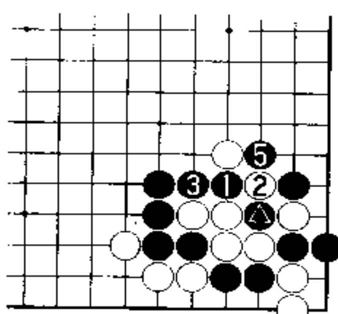
原图 396　　正解图

黑❶扳，白②提至黑❼止，白棋被杀。⑥＝▲



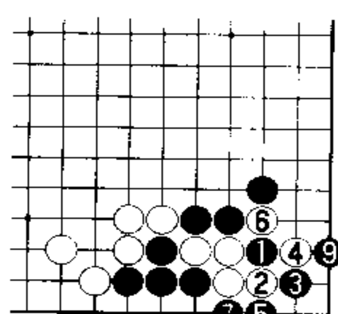
原图 397　　正解图

黑❶打正确，以下行至黑⓫止，白棋被歼。⑥ = ▲



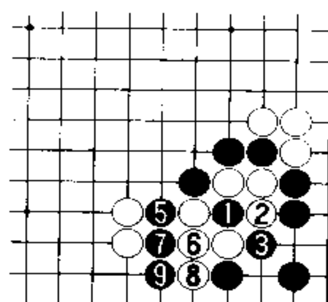
原图 398　　正解图

黑❶、❸、❺滚打包收，黑棋成功。④ = ▲



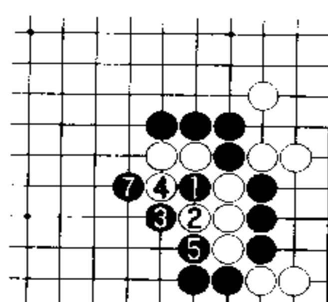
原图 399　　正解图

黑❶、❸连扳，是滚打包收的手筋，以下行至黑❾止，对杀黑胜。⑧ = ❶



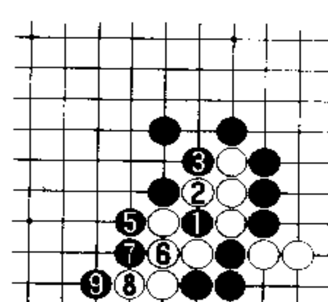
原图 400　　正解图

黑❶扑正确，行至黑❾，黑方一气呵成，全歼白棋。④ = ❶



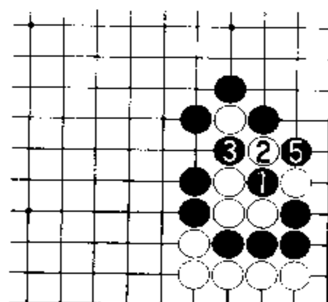
原图 401　　正解图

黑❶断正确，以下行至黑❼止，白棋被"征吃"。⑥ = ❶



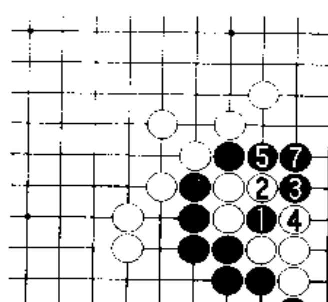
原图 402　　正解图

黑❶扑正确，以下行至黑❾止，白棋被全歼。④ = ❶



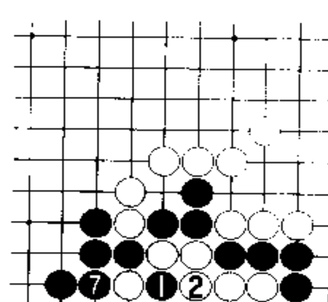
原图 403　　正解图

黑❶扑正确，以下行至黑❺止，对杀黑胜。④ = ❶



原图 404　　正解图

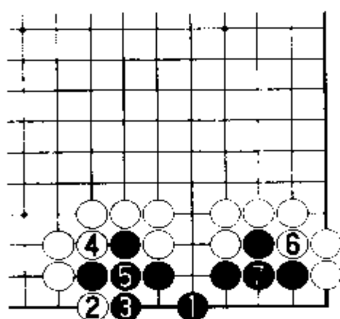
黑❶断、❺扳妙，以下行至黑❼接，白棋因差一气而被吃。⑥ = ❶



原图 405　　正解图

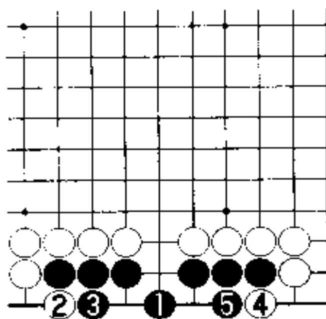
黑❶正确，行至黑❼白棋被吃。黑❶如走②位，白走❶位，黑棋失败。⑥ = ❶

第七部分答案



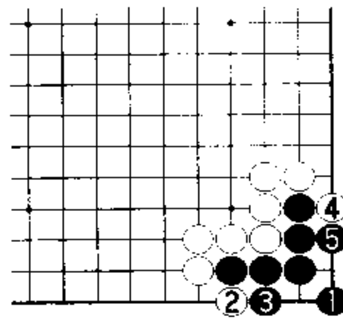
原图 406　　正解图

黑❶是做活的要点，至黑❼止已净活。白④打吃时，黑❺不能吃白②，否则就成打劫活了。



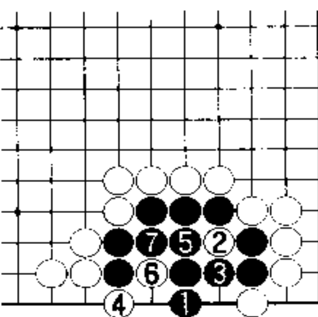
原图 407　　正解图

黑❶正确，左右同形走当中。



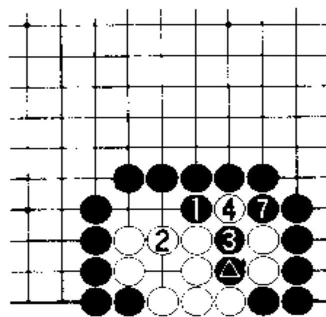
原图 408　　正解图

黑❶是唯一做活的要点，如走其它点都不能活。



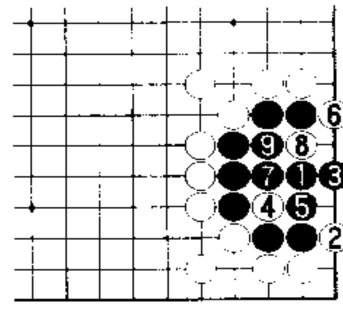
原图 409　　正解图

黑❶正确，白④扳、黑❺接至黑❼止，黑棋已活。



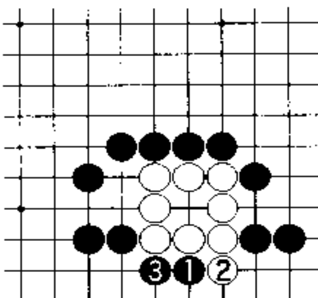
原图 410　　正解图

黑❶正确，"左右同形击其中"，黑❸多送一子后再于❺位扑是妙手，白棋被杀。❺=❸
⑥=▲



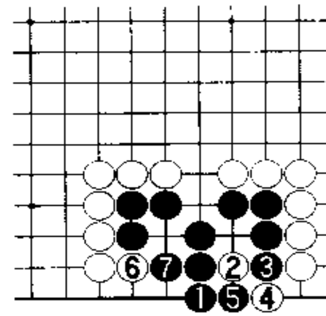
原图 411　　正解图

黑❶左右同形走当中，至黑❾止活棋。



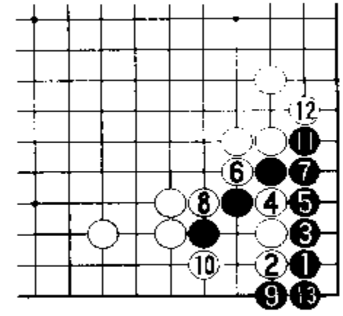
原图 412　　正解图

黑❶击中要害，白棋无法做活。



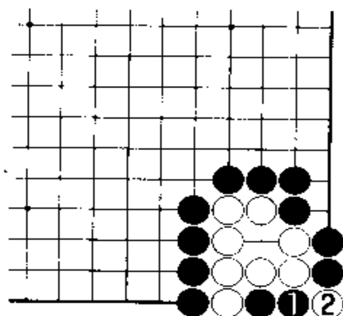
原图 413　　正解图

黑❶立正确，左右同形走当中，以下行至黑❼止，黑棋已活。



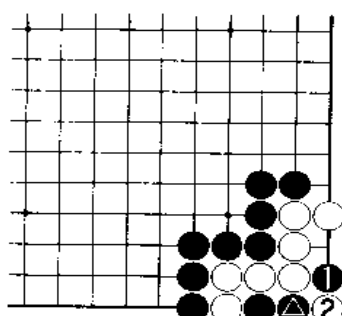
原图 414　　正解图

黑❶绝妙，以下行至黑⓭止，弃掉二子，巧妙活角。



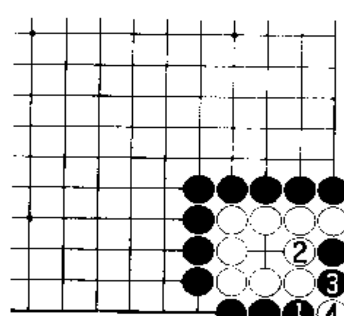
原图 415　　正解图

黑❶多弃一子是攻杀白棋的要点，白②提后黑❸"打二还一"，白棋被杀。❸＝❶



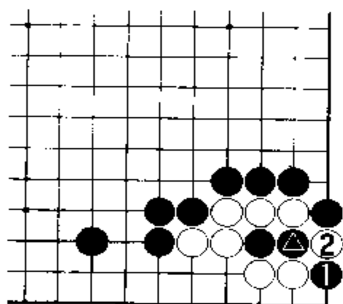
原图 416　　正解图

黑❶扳正确，白②提，黑❸"打二还一"，白棋不活。❸＝▲



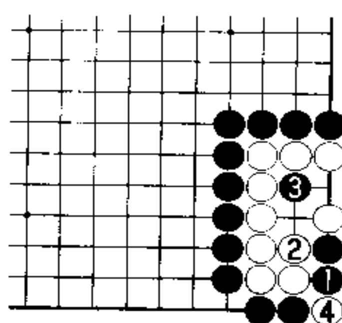
原图 417　　正解图

黑❶正确，白④提、黑❺"打二还一"，白棋被杀。❺＝❸



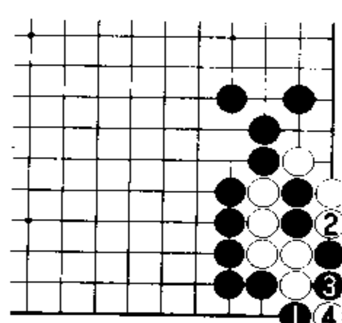
原图 418　　正解图

黑❶是角上的要点，白②提、黑❸"打二还一"，白棋不活。❸＝▲



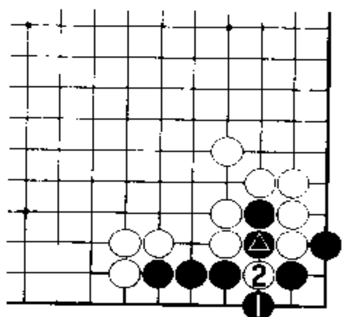
原图 419　　正解图

黑❶退正确，行至黑❺"打二还一"，白棋不活。❺＝❶



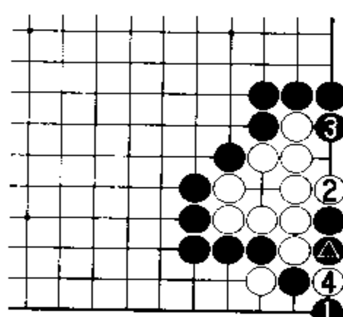
原图 420　　正解图

黑❶扳打，白②只得提，黑❸退妙，行至黑❺"打二还一"，黑棋成功。❺＝❸



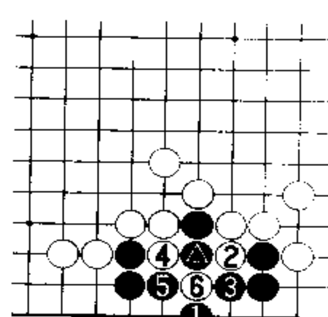
原图 421　　正解图

黑❶是活棋的手筋，白②提时黑❸"打二还一"可活棋。❸＝▲



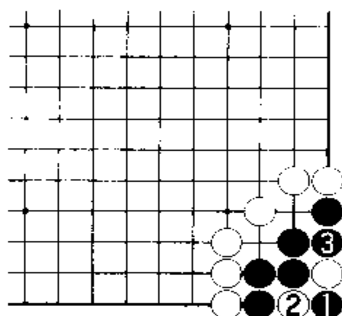
原图 422　　正解图

黑❶妙，白②打时黑❸破眼，白④提、黑❺"打二还一"，白棋不活。❺＝▲



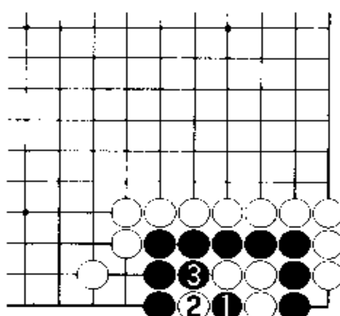
原图 423　　正解图

黑❶妙，行至黑❼"打二还一"，黑棋净活。❼＝▲



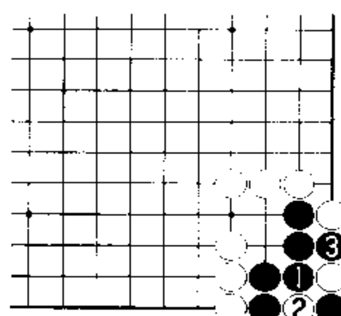
原图 424　　正解图

黑❶扑，白②提，黑❸打成"胀死牛"，黑棋净活。



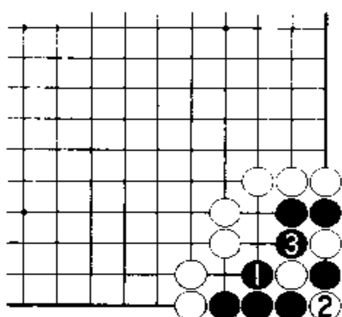
原图 425　　正解图

黑❶扑、❸打成"胀死牛"，黑棋已活。



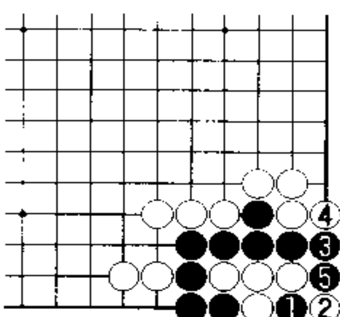
原图 426　　正解图

黑❶打，白②只能提，黑❸再打，成"胀死牛"，黑棋已活。



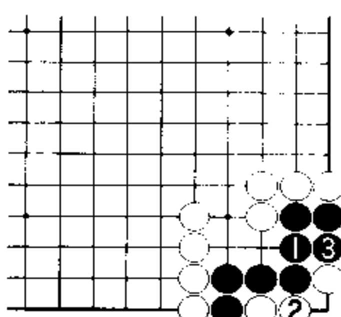
原图 427　　正解图

黑❶打正确，白②只能提，黑❸再打成"胀死牛"，黑棋已活。



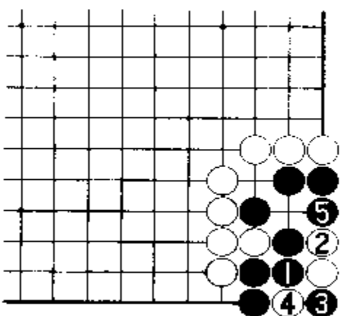
原图 428　　正解图

黑❶扑正确，如在❺位打，白走❶位成"刀五"，黑棋不活。



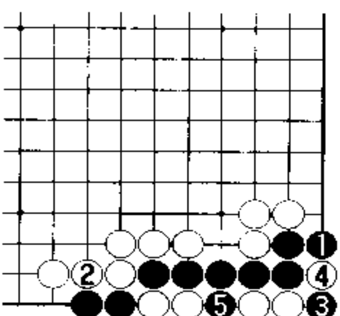
原图 429　　正解图

黑❶正确，如走②位，白走❶位，黑棋不活。



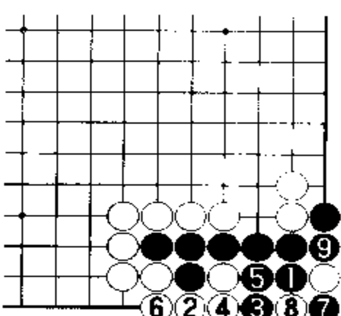
原图 430　　正解图

黑❶正确，行至黑❺成"胀死牛"，黑棋已活。



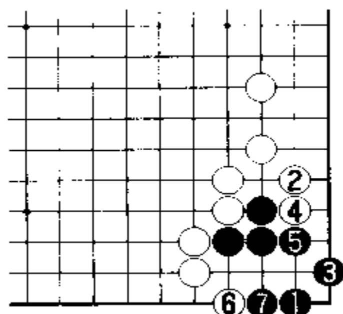
原图 431　　正解图

黑❶正确，至黑❺活棋。白②如走❸位，黑④位打可活棋。



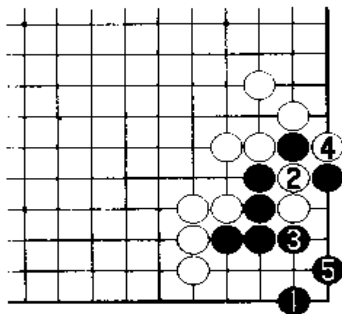
原图 432　　正解图

黑❶正确，白②渡时黑❸尖是手筋，行至黑❾成"胀死牛"，黑棋已活



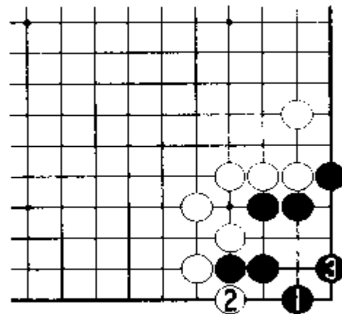
原图 433　　正解图

黑❶妙，白②尖，黑❸于1、二路尖是手筋，行至黑❼止，黑棋已活。



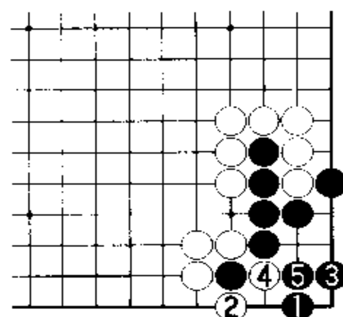
原图 434　　正解图

黑❶是做活的要点，如在❸位挡，白于❶位大飞，黑棋被杀。



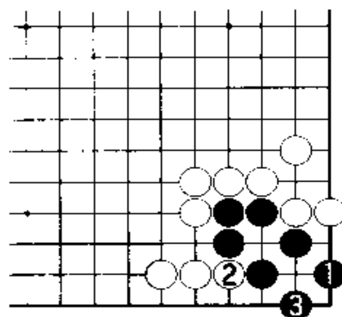
原图 435　　正解图

黑❶是活棋的手筋，白②破眼时，黑❸做角眼可活棋。



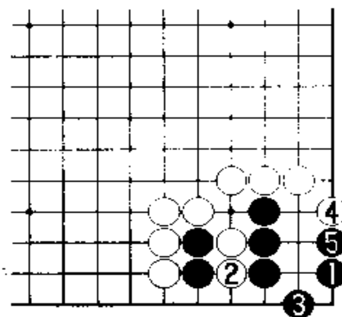
原图 436　　正解图

黑❶正确，行至黑❺止，黑棋已活。



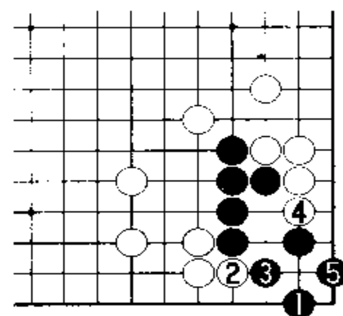
原图 437　　正解图

黑❶正确，白②破眼时，黑❸可巧妙活棋。



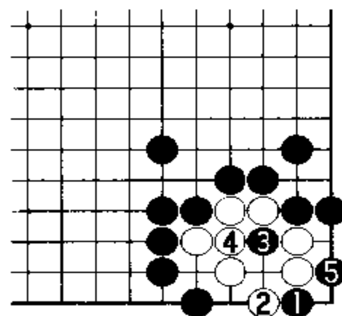
原图 438　　正解图

黑❶、❸为“1、二路上多妙手”，行至黑❺可活棋。



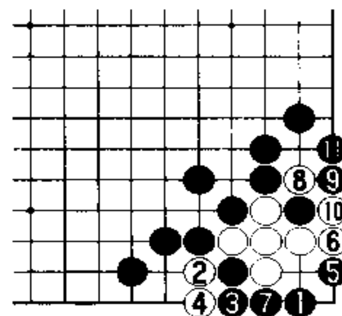
原图 439　　正解图

黑❶是活棋的要点，至黑❺止，黑棋已活。



原图 440　　正解图

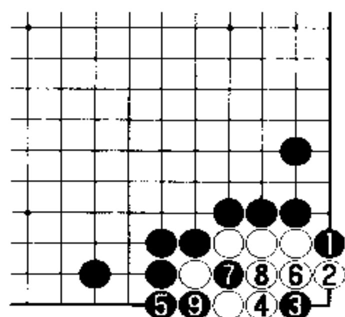
黑❶巧妙，是杀死白棋的要点，白②挡时黑❸断吃是重要的次序，黑❺扳渡可杀白棋。



原图 441　　正解图

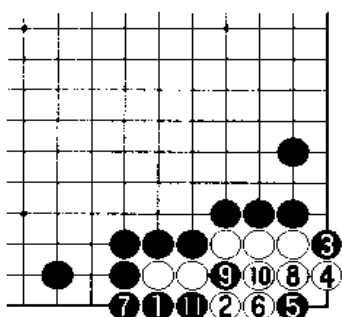
黑❶点在1、二路妙！以下行至黑⓫止，白棋被杀。

第八部分答案



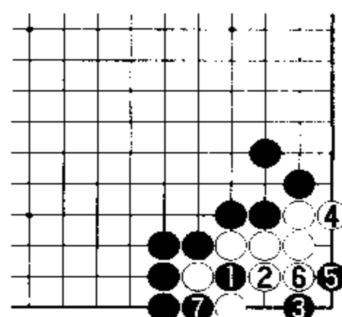
原图 442　　正解图

此题名为"大猪嘴"黑棋走❶、❸、❸"扳""点""立"三着棋，白棋不活。



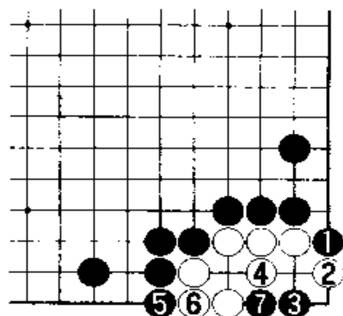
原图 443　　正解图

此题也称"大猪嘴"黑棋❶、❸、❺、❼、❾五着棋"扳""扳""点""接""扑"白棋被杀。



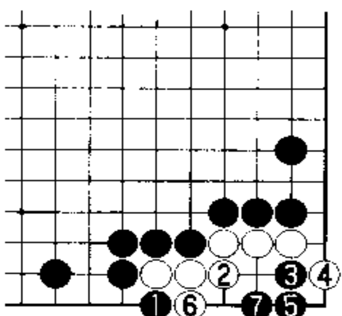
原图 444　　正解图

黑❶扑绝妙，白②提时黑❸点，行至黑❼，白棋不活。



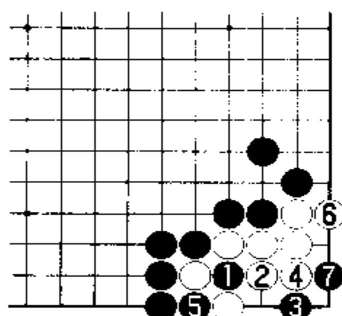
原图 442　　变化图

白如走④位，仍不能活，黑❺立、❼打，白棋被杀。



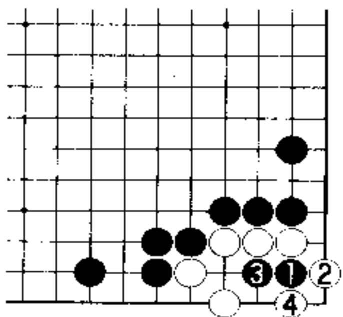
原图 443　　变化图

白如②位接，黑❸夹正确，行至黑❼止，白棋仍不活。



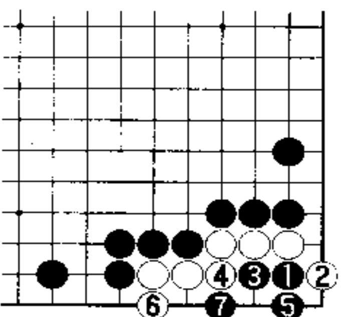
原图 444　　变化图

白④如走此位，黑❸破眼至黑❼止，白棋仍不活。



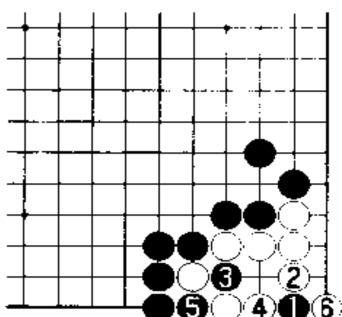
原图 442　　失败图

黑❶夹错误，白②扳，黑❸如长，白④扳可活棋。



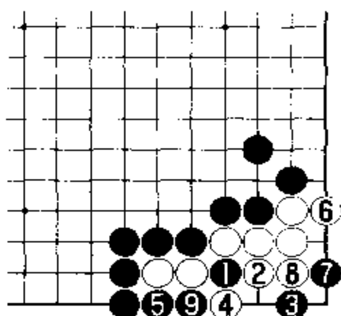
原图 443　　失败图

黑❶夹错误，白②扳，黑❸长至黑❼成为双活，黑棋失败。



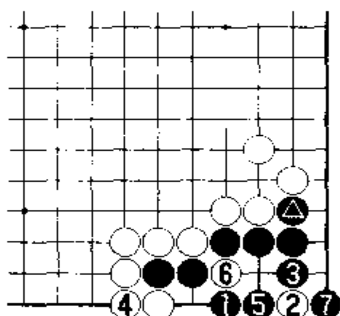
原图 444　　失败图

黑❶点错误，白②正确，至白⑥止，白棋已活



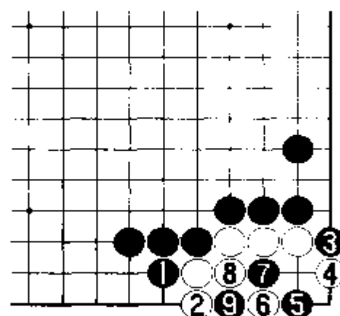
原图 445　　正解图

黑❶断是攻杀对方的唯一手筋。白②打时黑❸点妙手，以下行至黑❾止，白棋被杀。



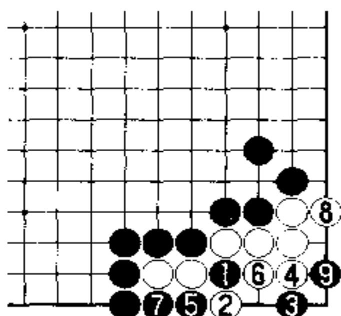
原图 446　　正解图

黑❶虎正确。由于多了△一子，结果与大猪嘴不同，以下行至黑❼可活棋。



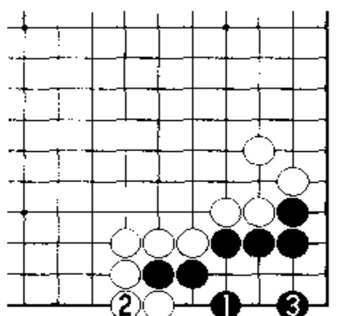
原图 447　　正解图

黑❶挡，白②立正确，黑❸扳至黑❾，双方成劫争。



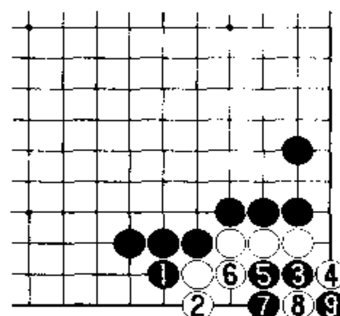
原图 445　　变化图

白②如于此处打，黑❸同样点，行至黑❾白棋仍不活。



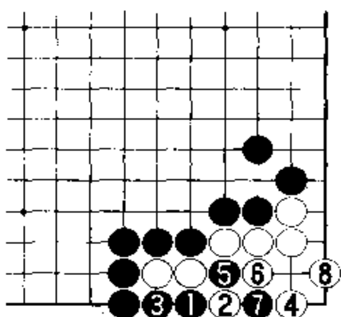
原图 446　　变化图

白②如接，黑❸正确，白棋无法杀黑。



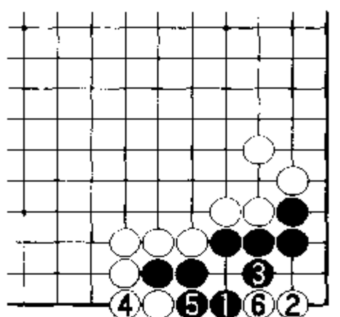
原图 447　　变化图

黑❸夹也是正着，至黑❾双方仍是劫争。



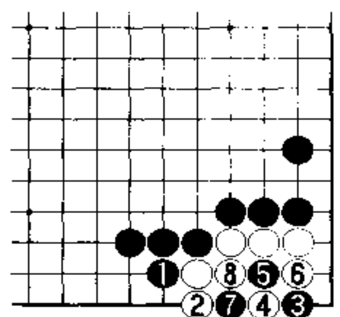
原图 445　　失败图

黑❶错误，白④正确，至白⑧止，白棋净活。



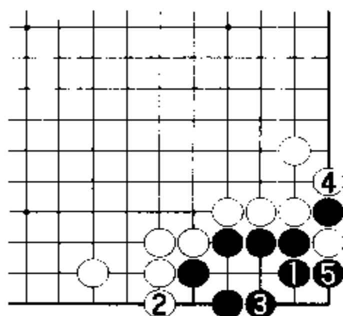
原图 446　　失败图

黑❸错误，白④接，黑棋不活。



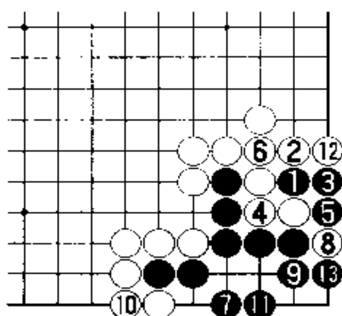
原图 447　　失败图

黑❸点错误，至白⑧止，黑棋“接不归”，白棋已活。



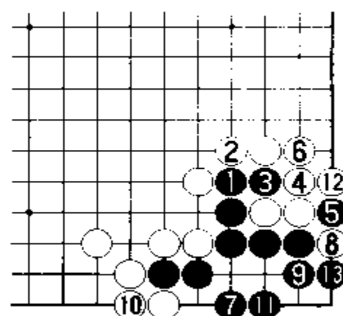
原图 448　　正解图

黑❶退是活棋的要点。白②立，黑❸做眼活棋。



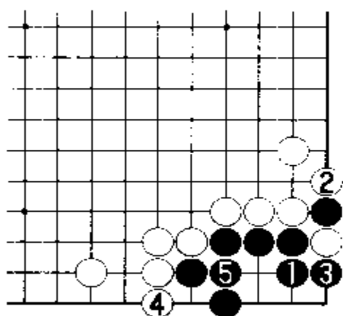
原图 449　　正解图

黑❶夹妙！白②打、黑❸立，以下行至黑⓭止已活棋。



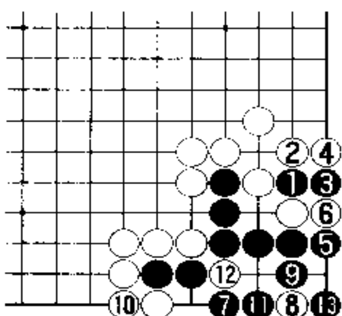
原图 450　　正解图

黑❶、❸冲先手争得❺位扳，再于❼位虎，至⓭止黑棋净活。



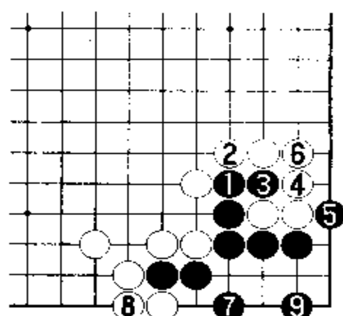
原图 448　　变化图

白②如提，黑❸挡、❺接，成“曲四”活形。



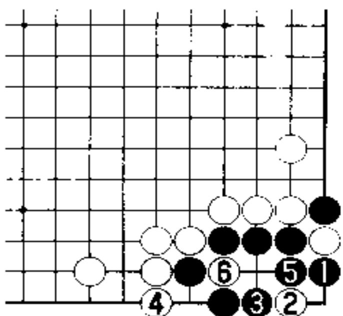
原图 449　　变化图

白④如打，黑❺立正确。行至黑⓭仍是活棋。



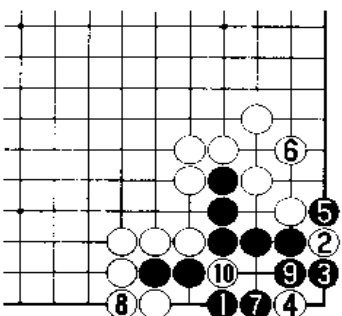
原图 450　　变化图

白⑧如接，黑❾是要点，黑棋净活。



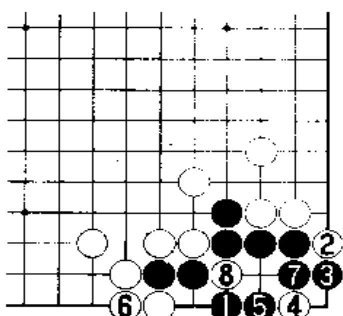
原图 448　　失败图

黑❶提错误，白②点、④立、⑥扑，黑棋不活。



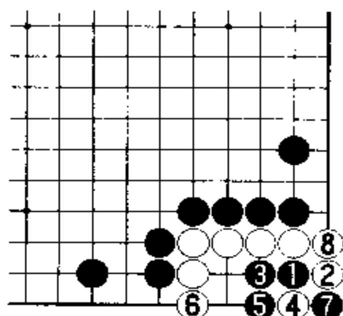
原图 449　　失败图

黑❶虎错误，白②扳、④点行至⑩扑，黑棋不活。



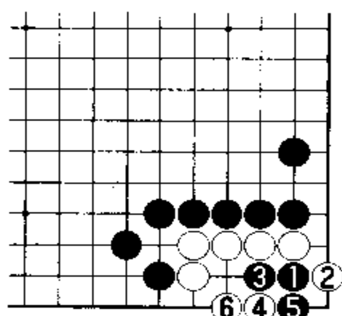
原图 450　　失败图

黑❶虎错误，白②扳、④点，至白⑧扑，黑棋不活。



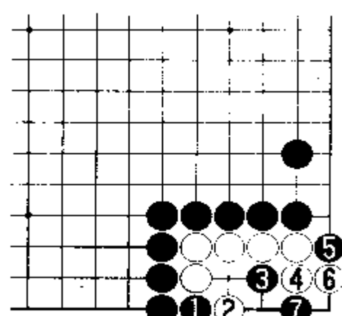
原图 451　　正解图

黑❶正确，至白⑧止成“万年劫”。



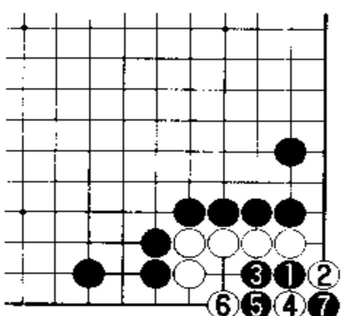
原图 452　　正解图

白棋与前图相比，多了一口外气，以下行至白⑥止，成为双活。



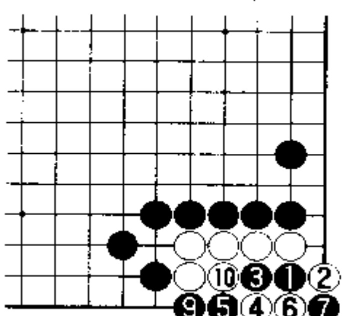
原图 453　　正解图

黑❶曲正确，白②扳则黑❸点，行至黑❼止，白棋被杀。



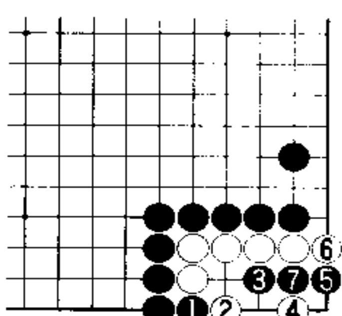
原图 451　　变化图

白⑥如尖，黑❼提成打劫。黑如劫胜于④位接，成“刀五”杀白棋。



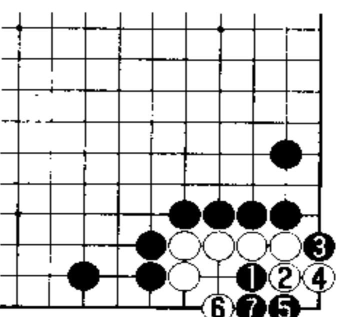
原图 452　　变化图

黑❺如打，白⑥妙，行至白⑩止，黑因“接不归”而失败。⑧＝⑥



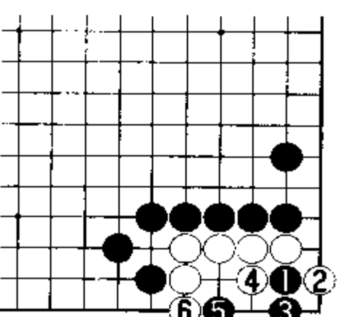
原图 453　　变化图

白④如跳，黑❺点，再于❼位接，白棋仍不活。



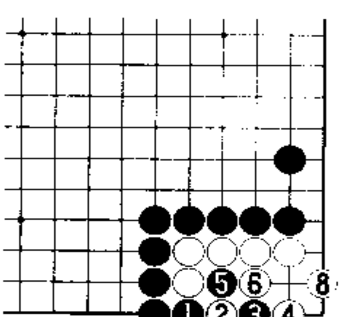
原图 451　　失败图

黑❶错误，以下行至黑❼止，成为双活。



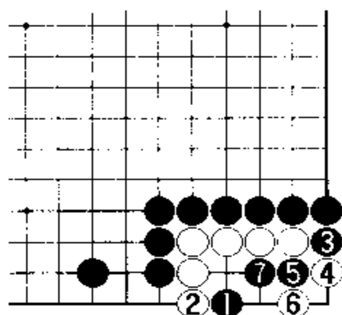
原图 452　　失败图

黑❸错误，白④、⑥已活棋，黑棋失败。



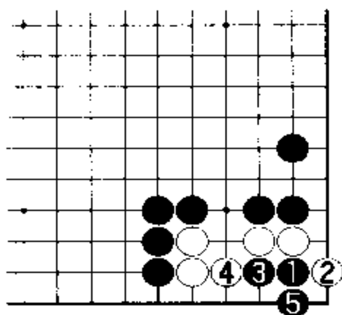
原图 453　　失败图

黑❸打错误，白④反打，黑❺提，白⑥打、⑧做眼活棋。❼＝②



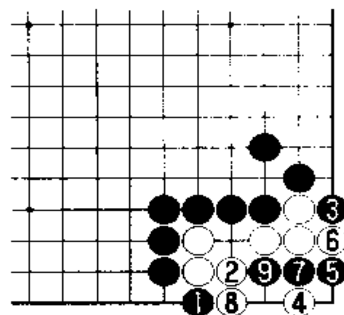
原图 454　正解图

黑❶点正确，白②如挡，黑❸曲至黑❼止，白棋不活



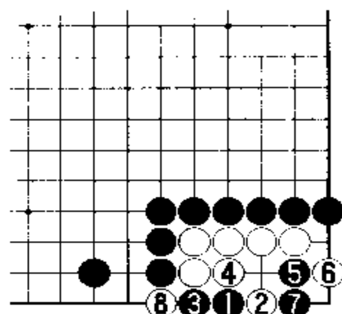
原图 455　正解图

黑❶夹正确，白②扳则黑❸长，再于❺位立，白棋被杀。



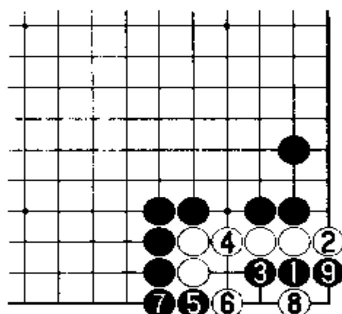
原图 456　正解图

此棋形黑❶扳为正解，行至黑❾止，白棋被杀。



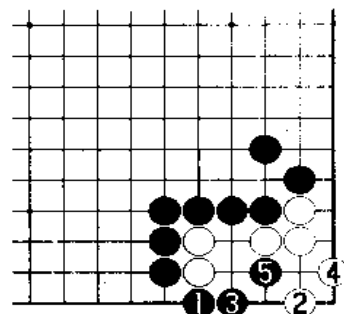
原图 454　变化图

白②如走此位，黑❸退再于❺位夹，至黑❾止，白棋仍不活。❾＝❸



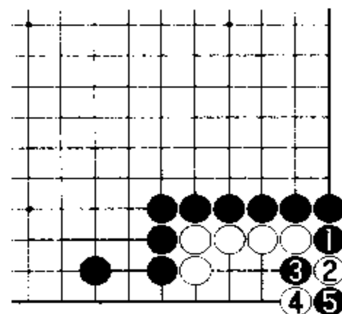
原图 455　变化图

白②如立，黑❸长，行至黑❾，白棋仍不活。



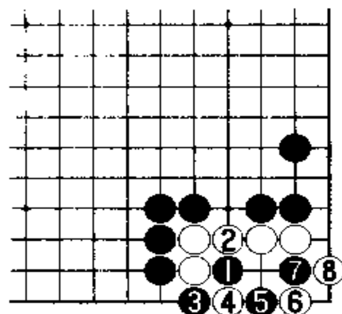
原图 456　变化图

白②如跳，黑❸长、❺尖，白棋仍不活。



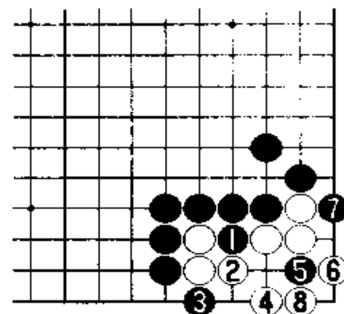
原图 454　失败图

黑❶错误，白②扳，成打劫活。



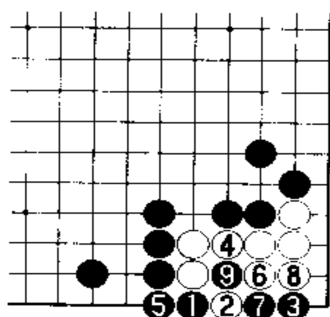
原图 455　失败图

黑❶夹错误，白④扑妙，至白⑧成打劫活。



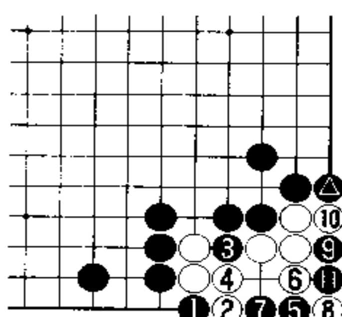
原图 456　失败图

黑❶冲错误，行至白⑧止白棋已活，黑棋失败。



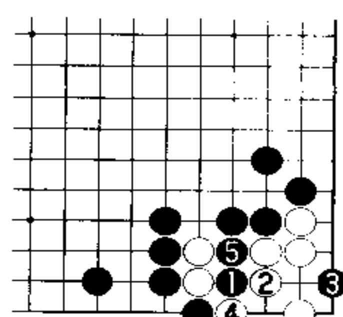
原图 457　　正解图

黑❶扳正确，白②扳时，黑❸点好，行至黑❾止，双方劫争。



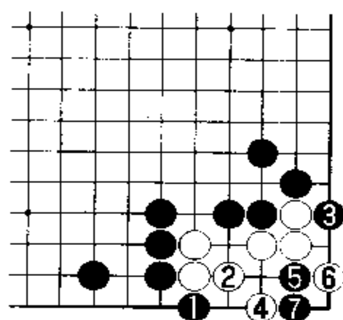
原图 458　　正解图

此图与前图相比多了▲一子，白棋是死棋。黑❾妙，以下行至黑⓭，黑胜。⑫＝⑧　⓭＝⓫



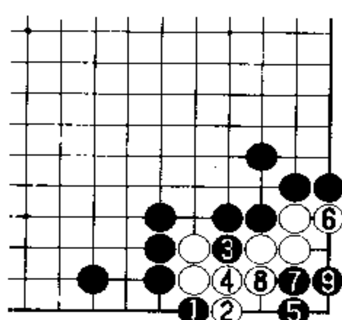
原图 459　　正解图

黑❶夹正确，白②挡时，黑❸点好，白棋不能活。



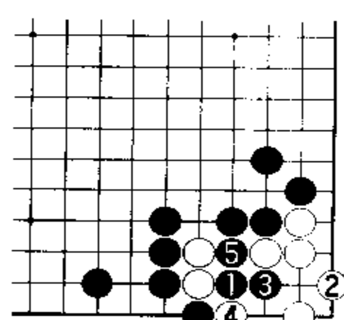
原图 457　　变化图

白②如曲错误，黑❸扳至黑❼止，白棋不活。



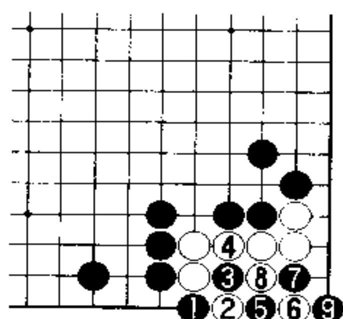
原图 458　　变化图

白⑥如挡，黑❼、❾做眼，成“有眼杀无眼”，白棋被杀。



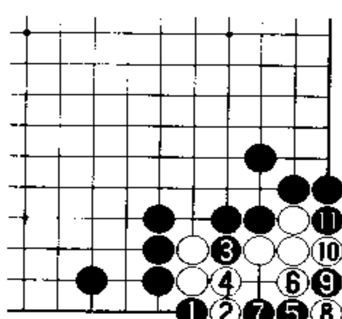
原图 459　　变化图

白②如做眼，黑❸长，白棋还是不活。



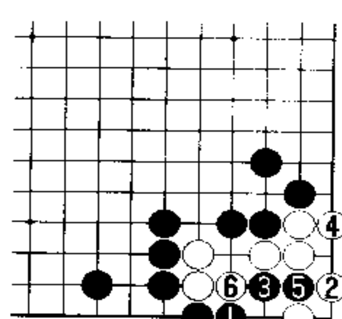
原图 457　　失败图

黑❸错误，白④打、黑❺提，至白⑩止，黑成后手劫。⑩＝②



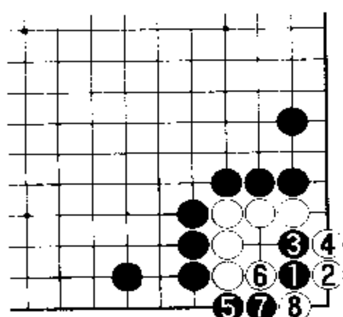
原图 458　　失败图

黑❾错误，白⑩打，双方成劫杀。



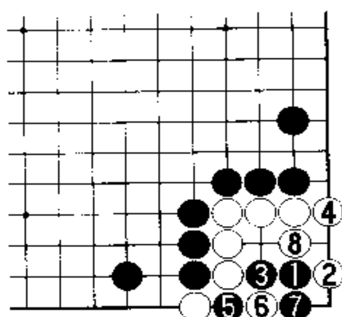
原图 459　　失败图

黑❶长错误，白②做眼至⑥打，黑棋“接不归”，白棋净活。



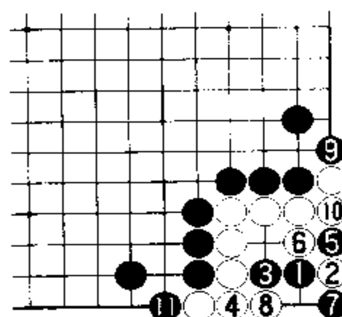
原图 460　　正解图

黑❶点，白②、④是最佳应法，至白⑧成劫争。



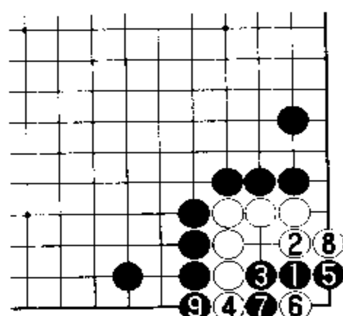
原图 461　　正解图

黑❶点，白②于此位托正确，至白⑧止，双方劫争。



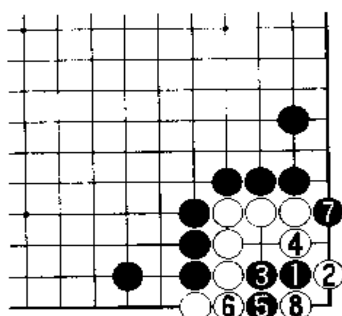
原图 462　　正解图

黑❶点，白②托，以下黑❸至⑪，成为黑缓一气的劫。



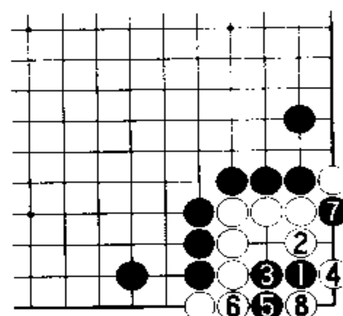
原图 460　　变化图

白②错误，黑❸长时白①立，以下行至黑❾，白棋不活。



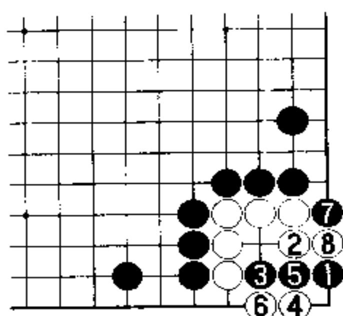
原图 461　　变化图

白④如曲，黑❺立，行至白⑧仍然是劫争。



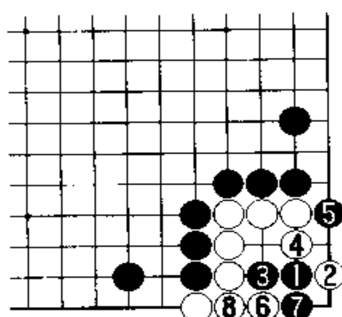
原图 462　　变化图

白②如曲，黑❸长，至白⑧成紧气劫，白棋失败。



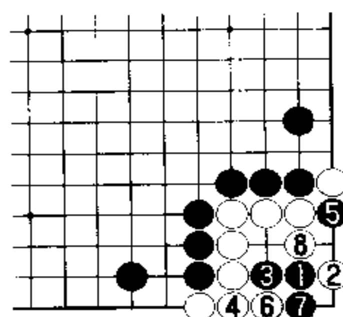
原图 460　　失败图

黑❶错误，白④点好，至白⑧止，形成双活。



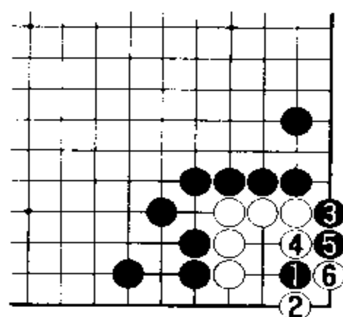
原图 461　　失败图

黑❺扳错误，白⑥扳、⑧接，成为双活。



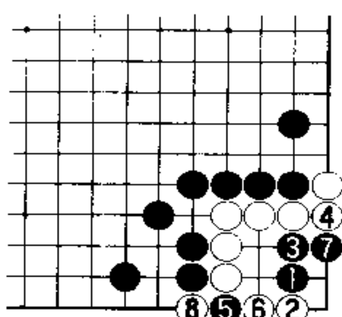
原图 462　　失败图

黑❺如扑，白⑥长，至白⑧止，成为双活，黑棋失败。



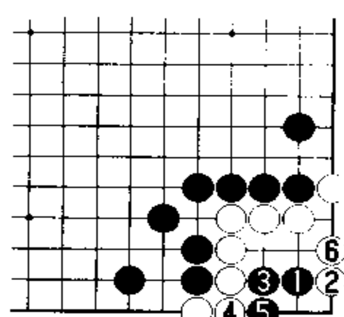
原图 463　　正解图

黑❶点，白②托正确。至白⑥止，双方劫争。



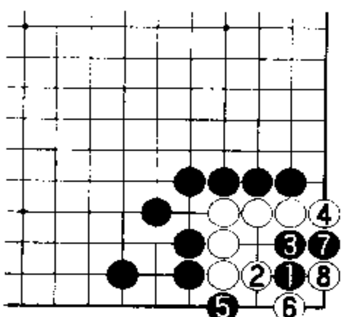
原图 464　　正解图

黑❶点，白②托，至白⑧止成“万年劫”的棋型。



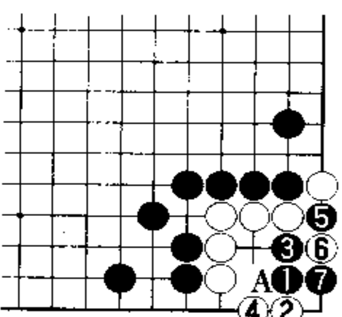
原图 465　　正解图

黑❶点，白②托，是常用手段，至白⑥成“万年劫”。



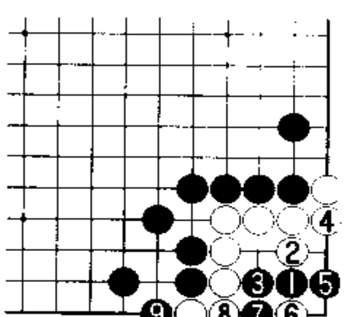
原图 463　　变化图

黑❸长、❺扳至白⑧止，仍然是劫争。



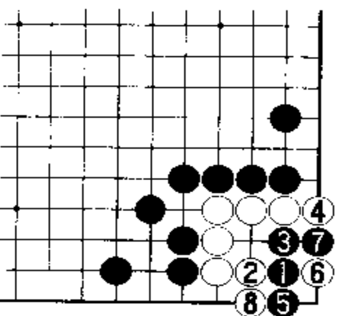
原图 464　　变化图

白④如退，黑❺、❼后，白⑧若走❺位，黑走 A 位成“刀五”，白棋被杀。



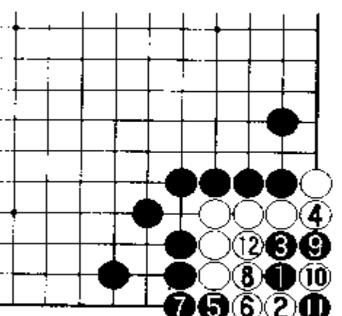
原图 465　　变化图

白②顶，黑❸长，白④接错误，行至黑❾止，白棋不活。



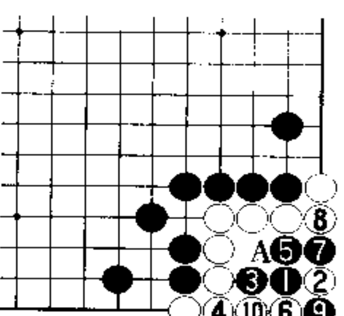
原图 463　　失败图

黑❺立错误，白⑥妙，黑❼则白⑧可活棋，黑棋失败。



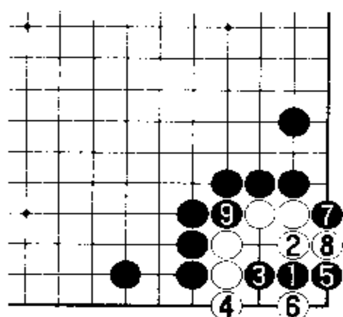
原图 464　　失败图

黑❼接错误，白⑩扑、⑫打，成“胀死牛”，黑棋失败。



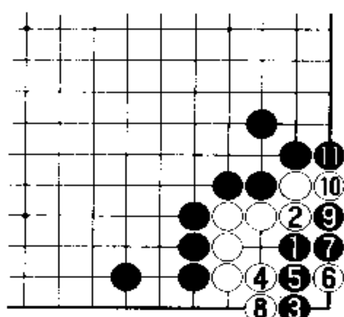
原图 465　　失败图

黑❺曲错误，白⑥扳、⑧接，黑❾提、白⑩接，以后于 A 位打，黑棋失败。



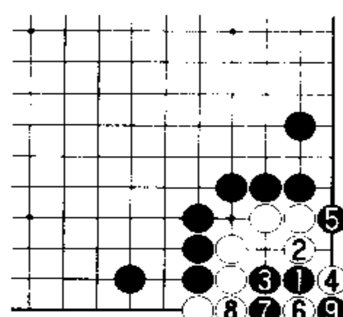
原图 466　　正解图

黑❶点，白②曲时黑❸长、❺立至❾挤，白棋不活。



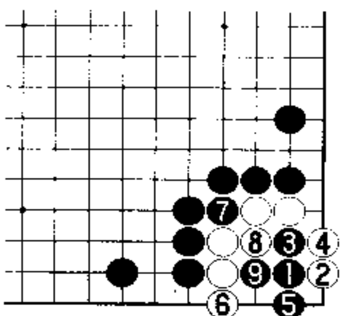
原图 467　　正解图

黑❶点正确，白②接，黑❸跳至⓫止，白棋不活。



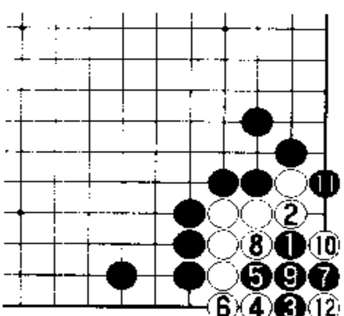
原图 468　　正解图

黑❶点时白②曲，以下行至黑❾止，形成劫杀。



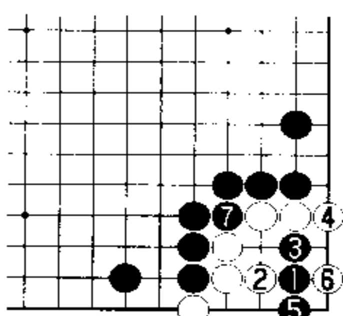
原图 466　　变化图

白②如托，黑❸长，至黑❾止，白棋仍不活。



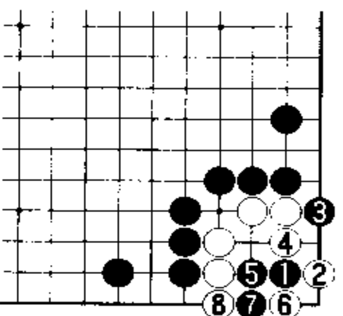
原图 467　　变化图

白④如尖，黑❺打，至白⑫提后，黑⓭于❾位点，白棋仍死。⓭＝❾



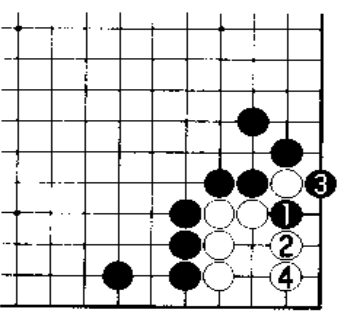
原图 468　　变化图

黑❶点，白②曲错误，黑❸长、❺立，再于❼位挤，白棋不活。



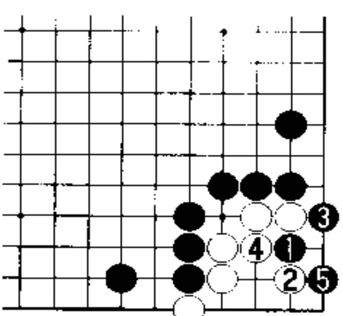
原图 466　　失败图

白②托时，黑❸扳错误。行至白⑧止，双方劫争。



原图 467　　失败图

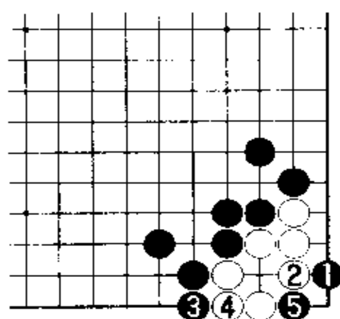
黑❶打吃错误，白②打、①退可活棋，黑棋失败。



原图 468　　失败图

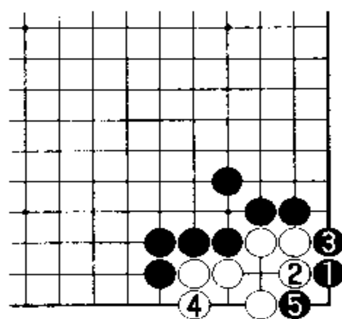
黑❶夹错误，白②反夹、④打，黑❺只得做劫（后手劫）。

第九部分答案



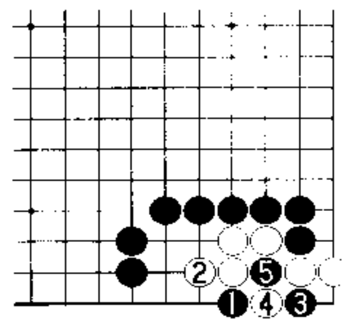
原图 469　　正解图

此题为“小猪嘴”。黑❶先点，再于❺位扑，成为打劫活。



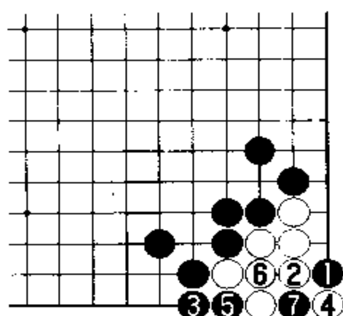
原图 470　　正解图

此题为“小猪嘴”的变形。黑❶点，白②做眼，黑❸退至黑❺成劫活。



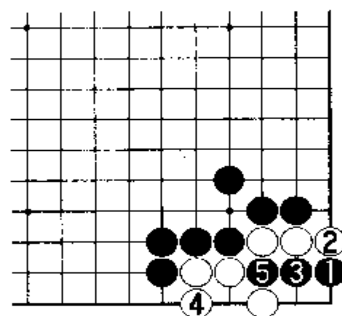
原图 471　　正解图

黑❶托，妙！白②则黑❸，白④抛劫形成劫杀。



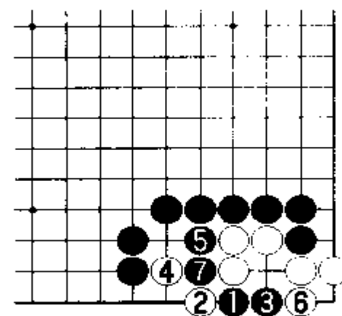
原图 469　　变化图

白④抛劫错误，行至黑❼，白棋成为后手劫。



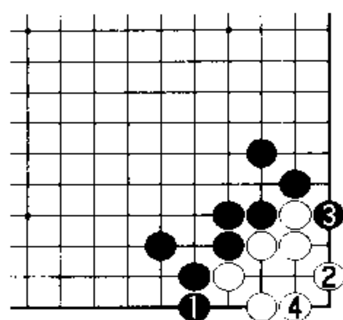
原图 470　　变化图

白②如立失败，黑❸长、❺断，白棋不活。白④如走❺位，黑走④位，同样可杀白棋。



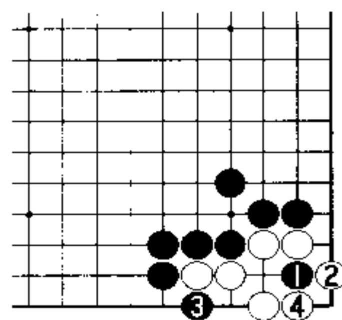
原图 471　　变化图

白②扳错误，黑❸长至黑❼，白棋不活。



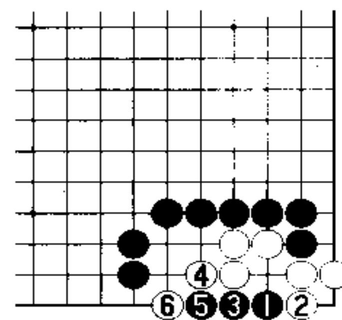
原图 469　　失败图

黑❶立错误，白②、④可活棋，黑棋失败。



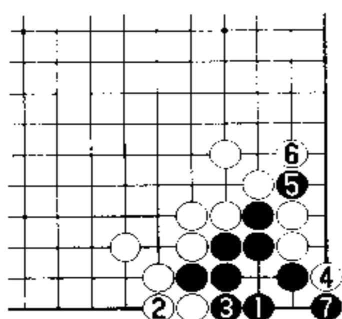
原图 470　　失败图

黑❶夹错误，至白④止，白棋净活。



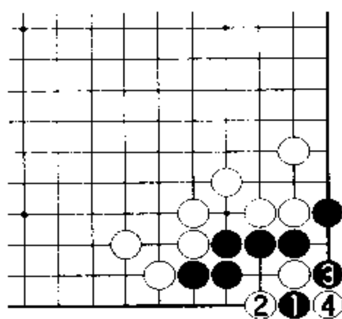
原图 471　　失败图

黑❶点错误，白②做眼至白⑥止，白棋净活。



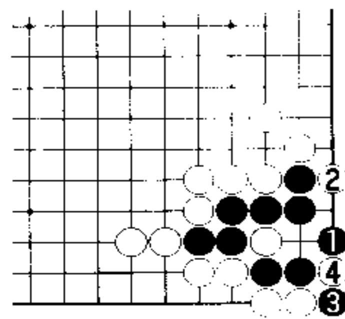
原图 472　　正解图

黑❶做眼正确，白④扳时黑❺断是好棋，行至黑❼抛劫，形成劫杀。



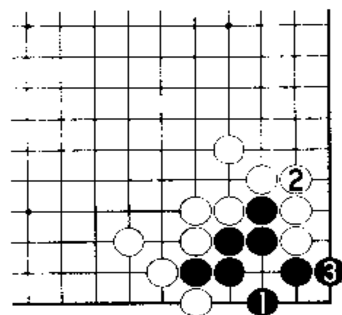
原图 473　　正解图

黑❶夹巧妙，白②打时黑❸做劫，形成劫争。



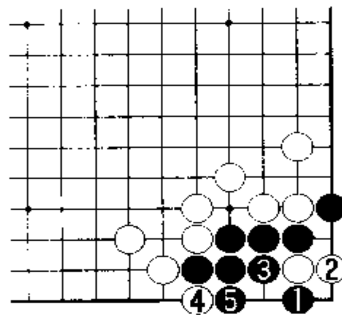
原图 474　　正解图

黑❶虎正确，白②扳、黑❸抛劫，形成劫杀。



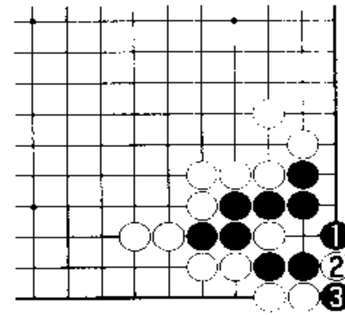
原图 472　　变化图

白②如接这里错误，黑❸立可活棋。



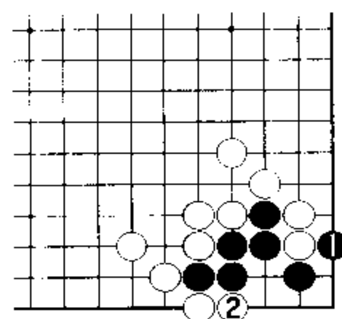
原图 473　　变化图

白②如立，黑❸、❺可活棋，白棋失败。



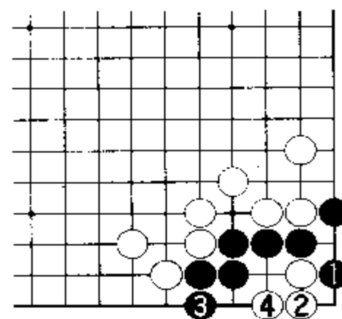
原图 474　　变化图

黑❶时，白②如抛劫，黑❸提，白棋变成后手劫。



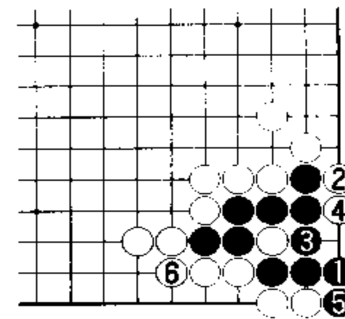
原图 472　　失败图

黑❶先扳错误，白②打，黑棋不活。



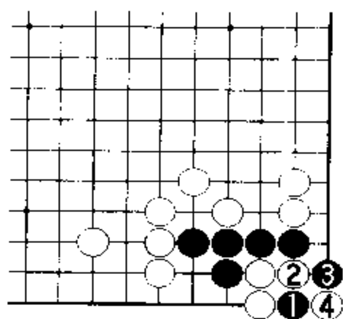
原图 473　　失败图

黑❶扳错误，白②立再于④位曲，黑棋不活。



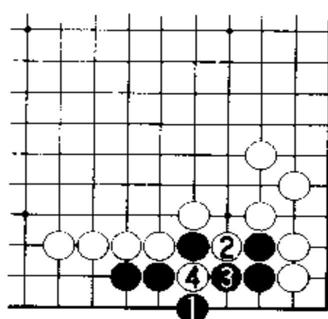
原图 474　　失败图

黑❶立错误，白②扳、④长，黑棋不活。



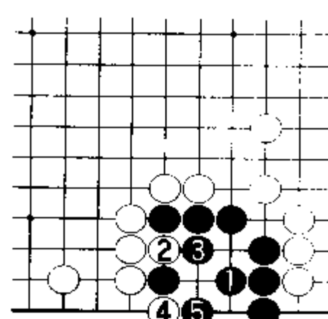
原图 475　　正解图

黑❶妙，白②打时黑❸做劫，形成劫争。



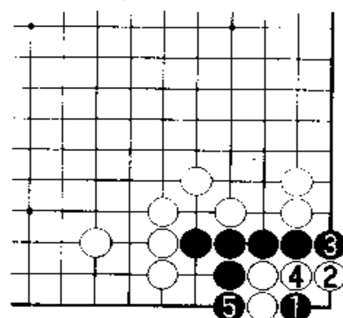
原图 476　　正解图

黑❶是唯一做劫的着法；白④提后形成劫争。



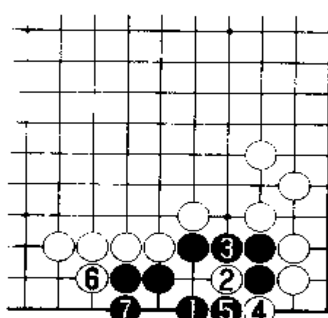
原图 477　　正解图

黑❶巧妙，白②冲、黑❸挡，至黑❺做劫，形成劫争。



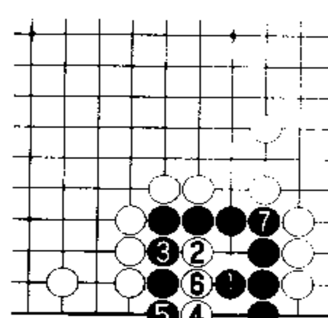
原图 475　　变化图

白②如跳，黑❸挡、❺打可活棋。



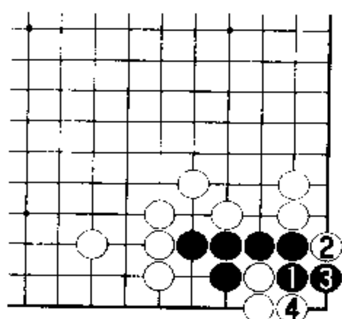
原图 476　　变化图

白②如夹不成立，行至黑❼止，黑棋已活。



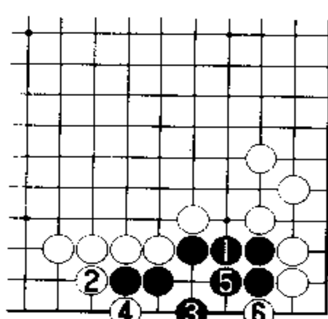
原图 477　　变化图

白②如点，黑❸挡至黑❼止，形成双活。



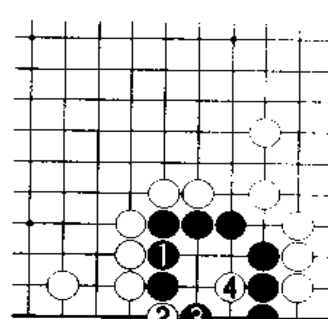
原图 475　　失败图

黑❶曲错误，白②扳、④曲，黑棋被杀。



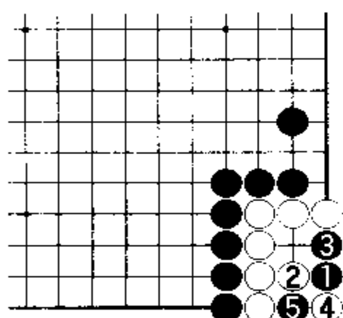
原图 476　　失败图

黑❶错误，白②挡至白⑥扳，黑棋被杀。

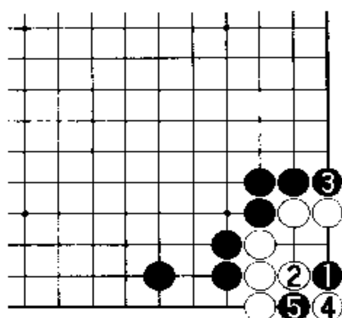


原图 477　　失败图

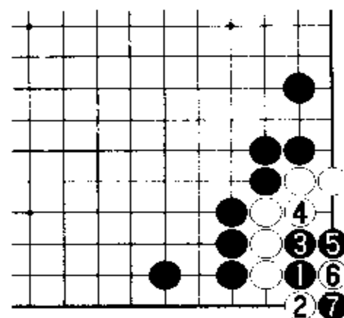
黑❶挡错误，白②扳、④点黑棋不活。


原图 478　　正解图

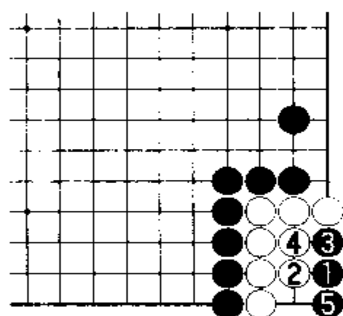
黑❶点正确，以下行至黑❺止，形成劫活。


原图 479　　正解图

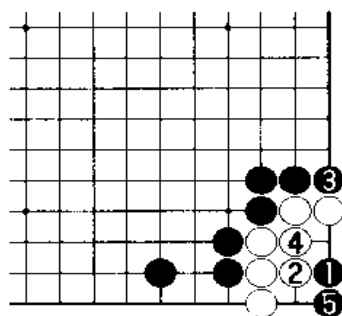
黑❶点正确，至黑❺止，形成打劫活。


原图 480　　正解图

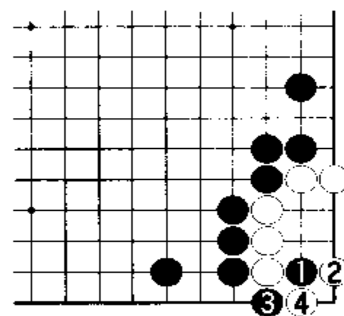
黑❶夹正确，白②扳、黑❸长至黑❼止，形成劫杀。


原图 478　　变化图

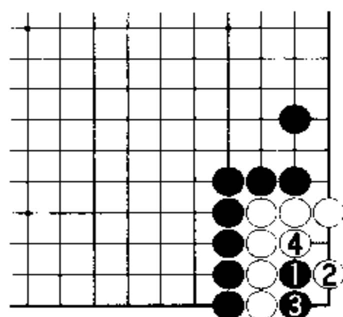
白④错误，黑❺长后，白棋不活。


原图 479　　变化图

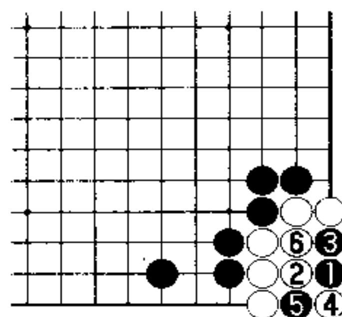
白④如接错误，黑❺破眼，白棋不活。


原图 480　　变化图

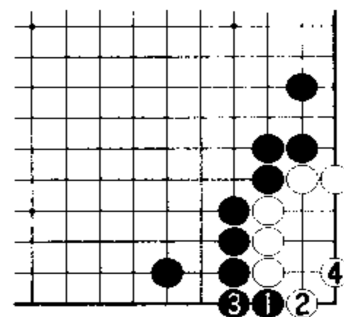
白②如夹，黑❸渡、白④只能抛劫，形成劫杀。


原图 478　　失败图

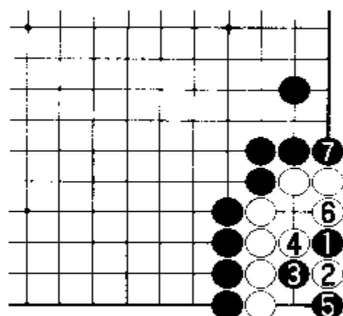
黑❶点错误，白②托好，行至白④做眼，白棋可活。


原图 479　　失败图

黑❸先长错误，白⑥打形成"胀死牛"，黑棋失败。

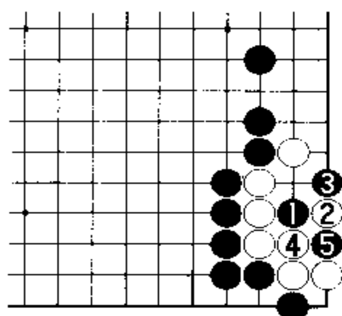

原图 480　　失败图

黑❶扳、❸接错误，白④可活棋，黑棋失败。



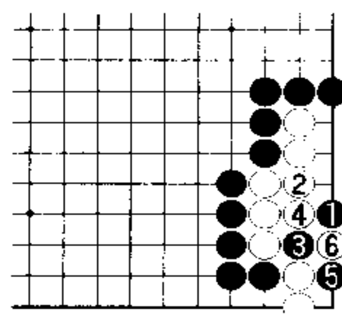
原图 481　　正解图

黑❶点是形的要点，白②则黑❸打，至白⑧形成劫争。⑧＝②



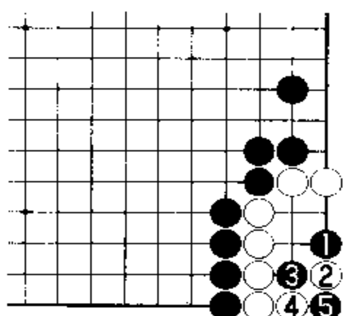
原图 482　　正解图

黑❶点正确，白②托妙，黑❸打时白④做劫，形成劫争。



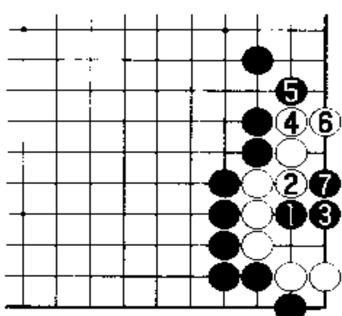
原图 483　　正解图

黑❶点正确，白②接时黑❸断，以下行至白⑥止，形成劫争。



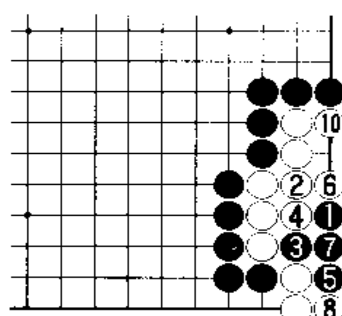
原图 481　　变化图

白④如于此位打，黑❺提，仍是劫争。



原图 482　　变化图

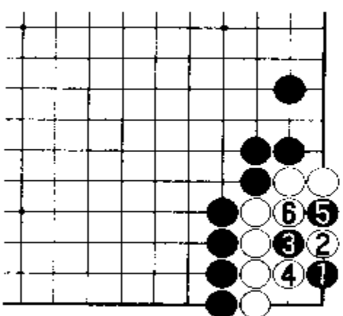
白②如接不成立，黑❸位立至黑❼破眼，白棋不活。



原图 483　　变化图

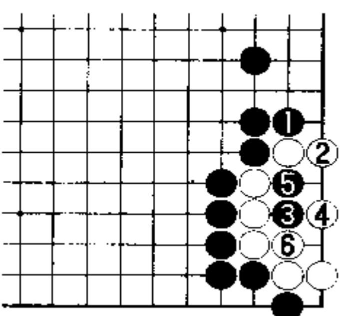
白⑥如打，黑❼接，至黑⓫断，成为“金鸡独立”之形，白棋不活。

❾＝❼　⓫＝❸



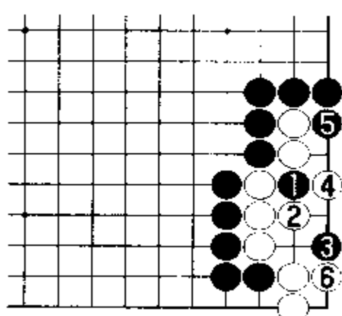
原图 481　　失败图

黑❶点错误，白②靠，行至白⑥，白棋净活。



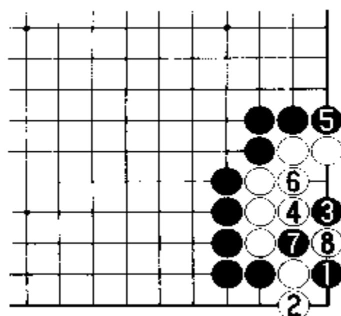
原图 482　　失败图

黑❶挡错误，白②立，形成“板六”棋形，白棋净活。



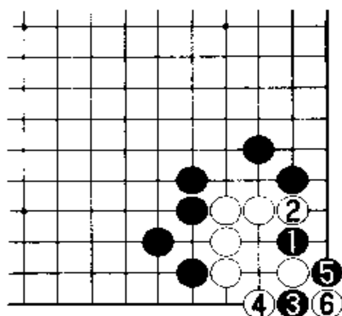
原图 483　　失败图

黑❶断错误，白②打、④提、⑥做眼，黑棋失败。



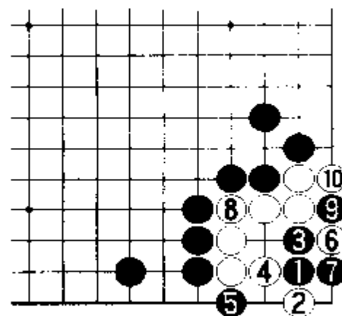
原图 484　　正解图

黑❶夹妙！白②立时黑❸跳，以下行至白⑧止，形成劫杀。



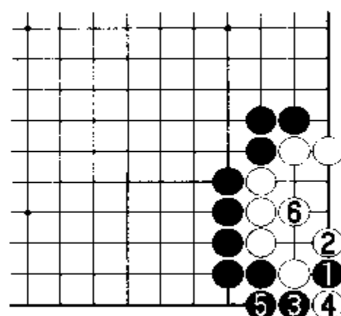
原图 485　　正解图

黑❶跳，白②冲，黑❸夹是妙手，以下行至白⑥止，成打劫活。



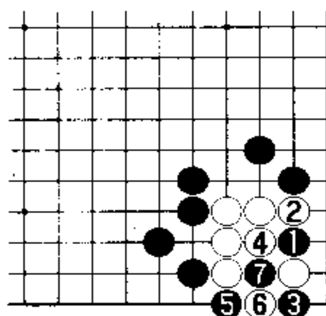
原图 486　　正解图

黑❶点正确，白②托至白⑩止，成为"缓气劫"。



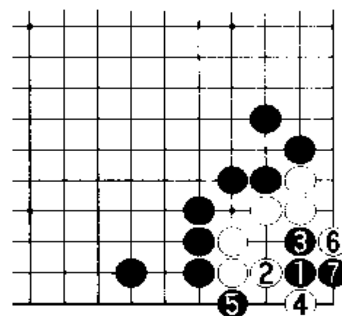
原图 484　　变化图

白②如扳，黑❸打，仍是打劫。❼=❶



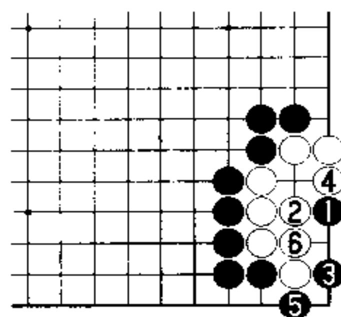
原图 485　　变化图

白④如于此位打，黑❺扳、❼提，同样是打劫。



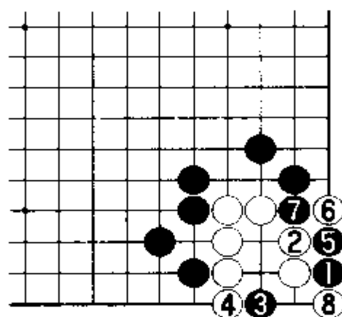
原图 486　　变化图

白②如顶，黑❸长，白④扳时黑❺也扳，还原到正解图了。



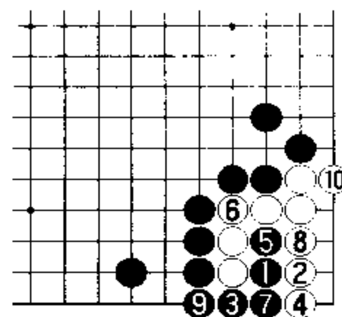
原图 484　　失败图

黑❶点错误，至白⑥黑棋成为"接不归"，白棋净活。



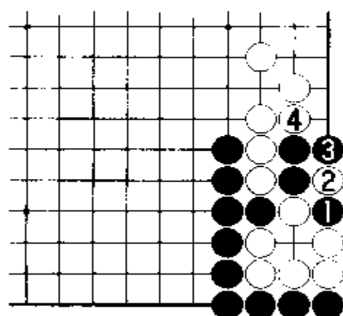
原图 485　　失败图

黑❶错误，白②时黑❸点，白④挡至白⑧止，白棋净活。



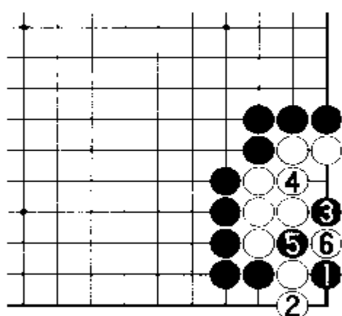
原图 486　　失败图

黑❶夹错误，白②夹，以下行至白⑩止，白棋净活。



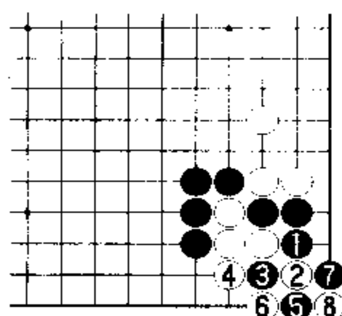
原图 487　　正解图

黑❶扑正确，白②只能提，黑❸打，形成劫杀。❺=❶



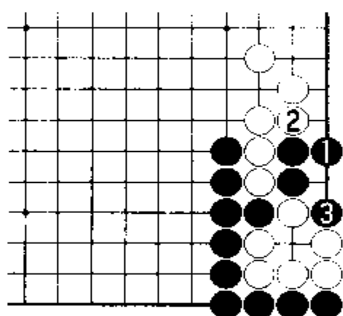
原图 488　　正解图

黑❶夹巧妙，白②立则黑❸跳，以下行至白⑥止，形成劫争。



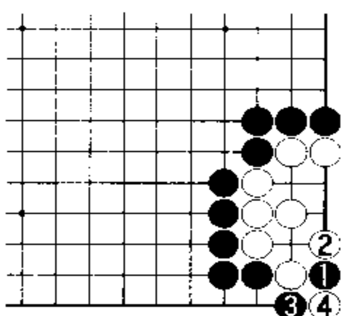
原图 489　　正解图

黑❶曲正确，白②扳、黑❸、❺巧妙，以下行至白⑧止，形成劫争



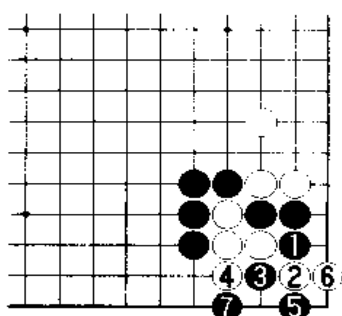
原图 487　　变化图

黑❶立，白②紧气，黑❸扑，仍是劫争，但黑方是"后手劫"，故此图不为正解。



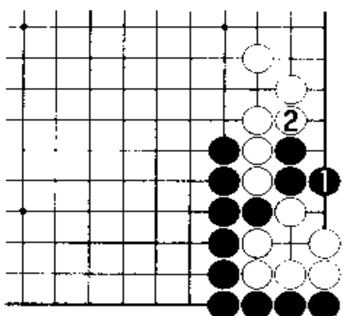
原图 488　　变化图

白②如扳，黑❸打同样是劫争。



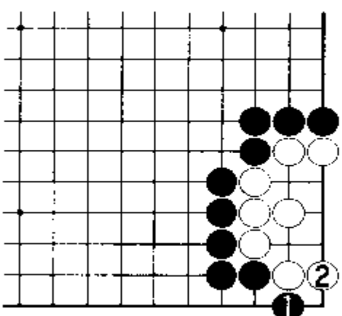
原图 489　　变化图

白⑥如立，黑❼扳仍是劫争。



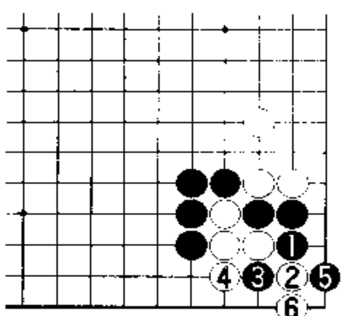
原图 487　　失败图

黑❶错误，白②紧气，成为"有眼杀无眼"，黑棋被杀。



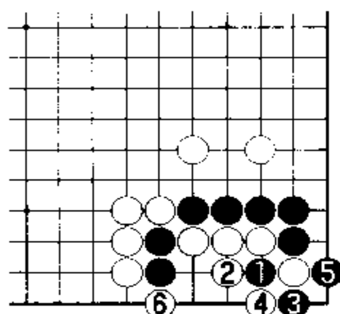
原图 488　　失败图

黑❶扳错误，白②立可活棋，黑棋失败。



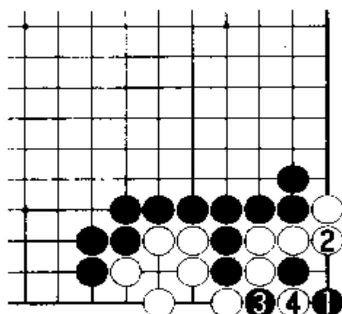
原图 489　　失败图

黑❺错误，白⑥立，黑方失去劫争的机会。



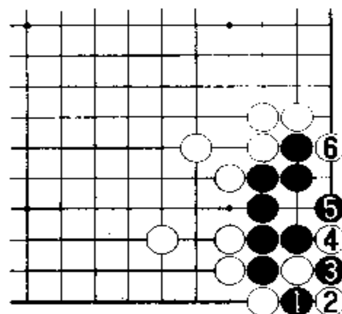
原图 490　　正解图

黑❶断巧妙，白②打黑❸、❺做劫，形成劫争。❼＝❶



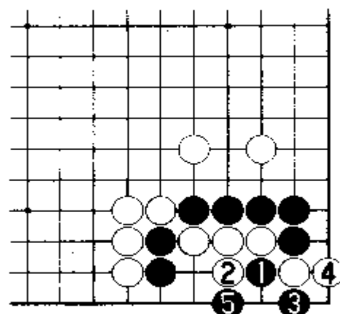
原图 491　　正解图

黑❶正确，白②接时黑❸抛劫，形成劫争。



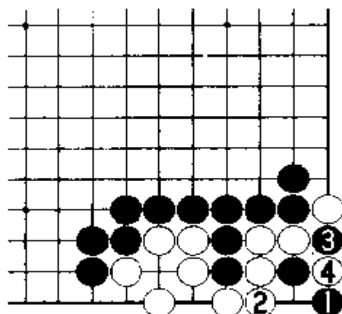
原图 492　　正解图

黑❶正确，白②提，黑❸再扑，以下行至黑❼止，形成劫争。❼＝❸



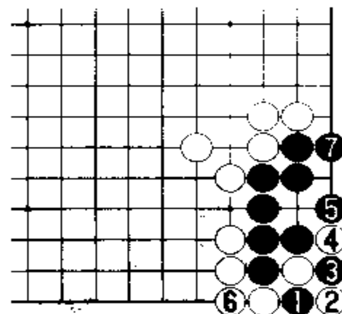
原图 490　　变化图

白④如立是错的，黑❺扳，仍是劫杀。但与上图比较，白棋损失太大。



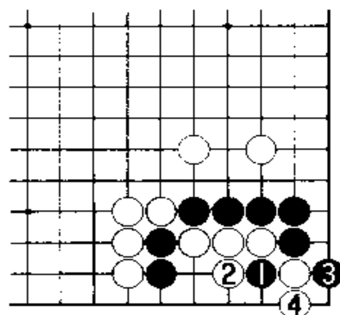
原图 491　　变化图

白②如于此位接，黑❸扑，仍是劫争。



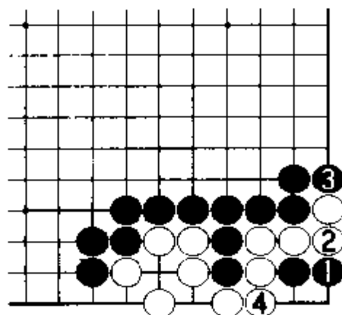
原图 492　　变化图

白⑥如接，黑❼做眼可活棋。



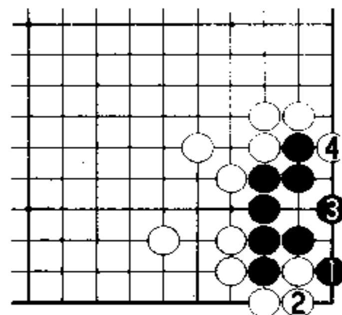
原图 490　　失败图

黑❸错误，白④立，黑棋失败。



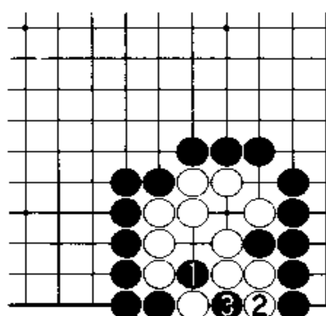
原图 491　　失败图

黑❶立错误，白②、④接可活棋，黑棋失败。



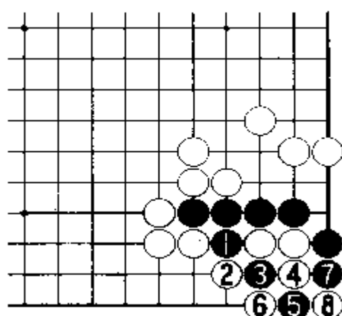
原图 492　　失败图

黑❶打错误，白②接、④破眼，黑棋失败。



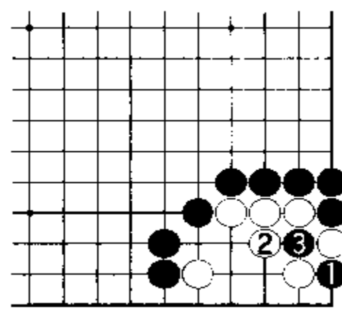
原图 493　　正解图

黑❶扑正确，白②只能做劫，形成劫争。



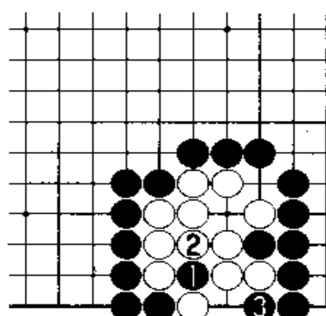
原图 494　　正解图

黑❶先冲，白②挡，黑❸、❺巧妙做劫，形成劫争。



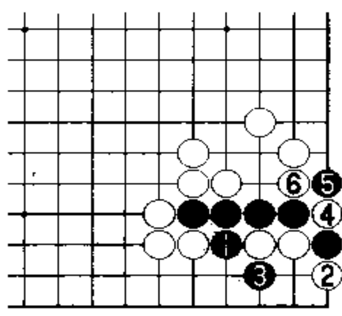
原图 495　　正解图

黑❶扑，妙！白②只能做劫，形成劫争。



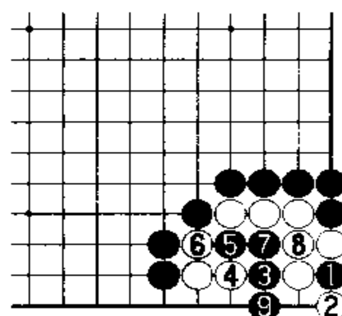
原图 493　　变化图

白②如提，黑❸破眼，白棋不活。



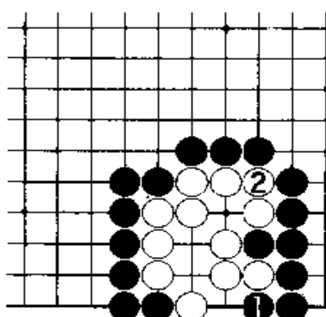
原图 494　　变化图

白②如扳不成立，以下行至黑❼接，黑棋已活。❼＝④



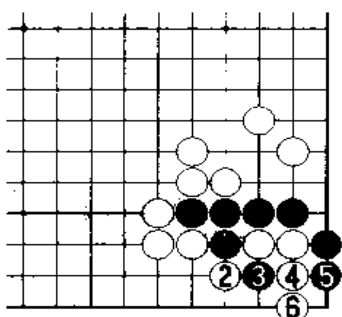
原图 495　　变化图

白②如提，黑❸靠至黑❾止，成"金鸡独立"之形，白棋被杀。



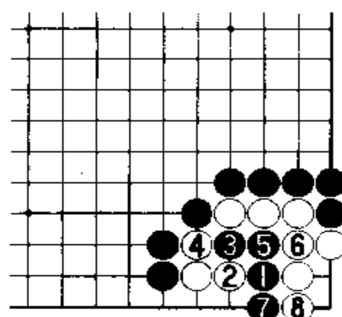
原图 493　　失败图

黑❶错误，白②做眼，黑棋失败。



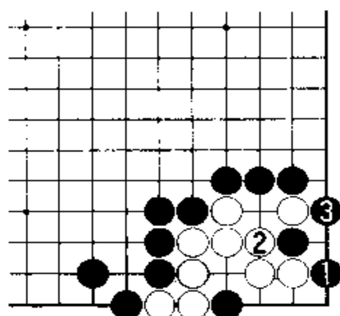
原图 494　　失败图

黑❸错误，白⑥不提❸一子是好棋，黑棋被杀。



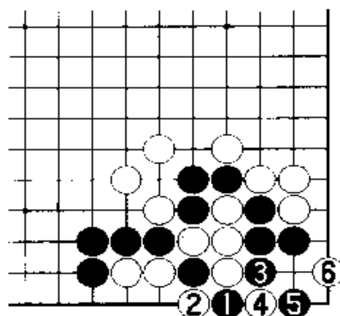
原图 495　　失败图

黑❶错误，白②夹，黑❸如挖，白④以下行至白⑧，黑棋被杀。



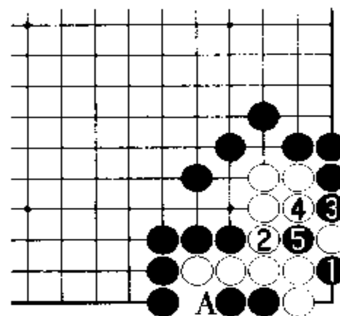
原图 496　　正解图

黑❶扳正确，白②打时黑❸做劫，双方形成劫争。



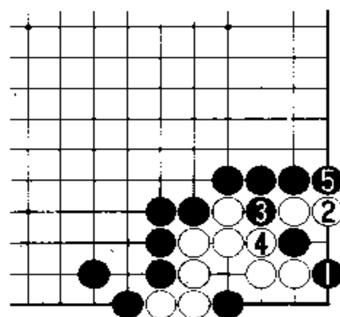
原图 497　　正解图

黑❶扳妙，白②提，黑❸、❺形成劫争。白⑥如不点而走❶位接，黑走⑥位可活棋。❼＝❶



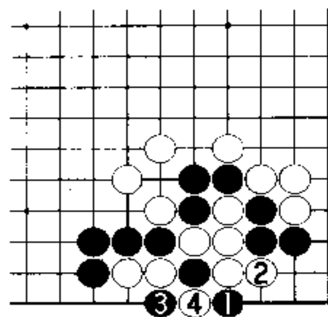
原图 498　　正解图

黑❶妙，白②接，黑❸打，白④只能做劫。如果白④走❺位，黑 A 位接，白棋不活。



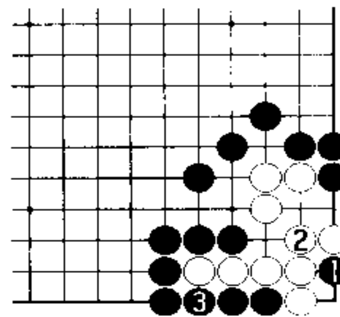
原图 496　　变化图

白②如立，黑❸冲、❺打成“倒扑”之形，白棋不活。



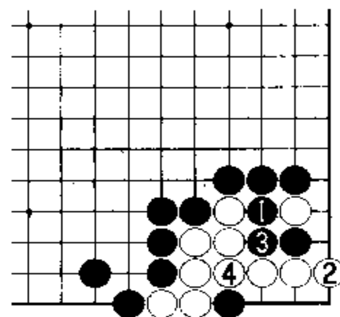
原图 497　　变化图

白②如长，黑❸扳，仍是劫争。



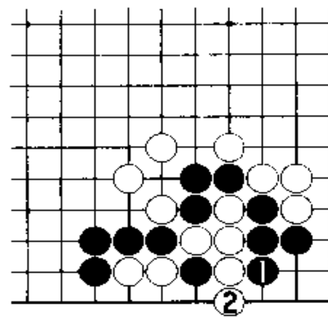
原图 498　　变化图

白②如接，黑❸也接，白棋不活。



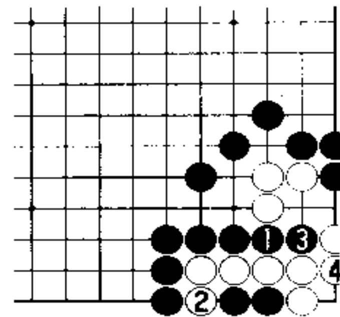
原图 496　　失败图

黑❶错误，白②立、④接可净活，黑棋失败。



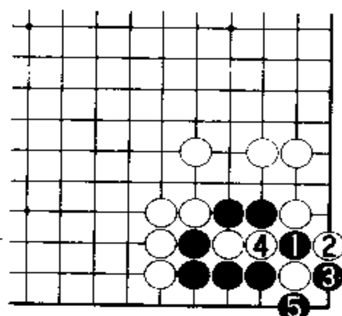
原图 497　　失败图

黑❶打错误，白②立，黑棋被杀。



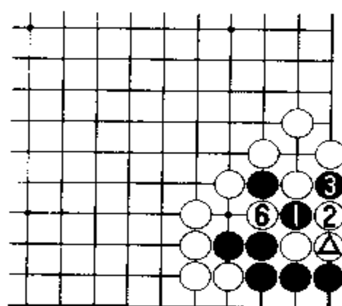
原图 498　　失败图

黑❶冲错误，白②提、④接，白棋净活。



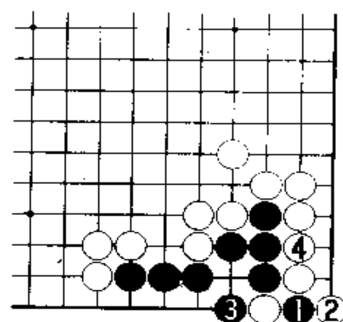
原图 499　　正解图

黑❶挖正确，白②打，黑❸扑妙，至黑❺止，形成劫争。



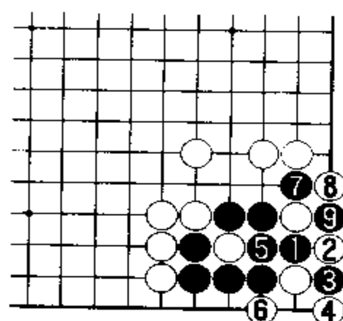
原图 500　　正解图

黑❶打正确，白②多弃一子妙！白④回提，黑❺时白⑥提，形成打劫。④＝②　❺＝△　❼＝❸



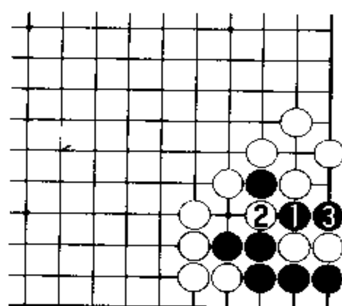
原图 501　　正解图

黑❶扑、❸打时，白④接、黑❺提，形成劫争。❺＝❶



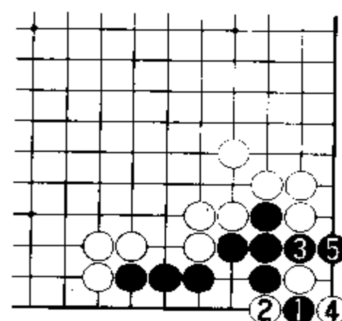
原图 499　　变化图

白④如提，黑❺接至黑❾提，仍是劫活。



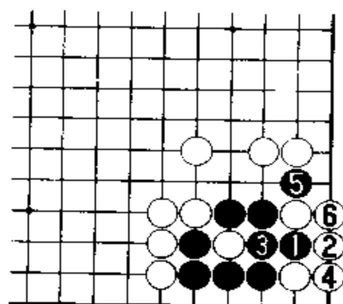
原图 500　　变化图

白②提失败，黑❸吃白两子已活棋。



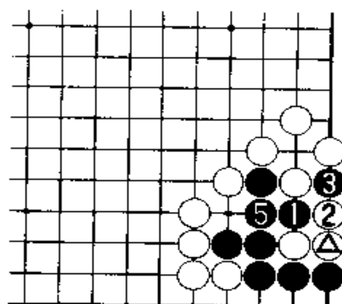
原图 501　　变化图

白②如长不成立，黑❸冲、❺立，白棋失败。



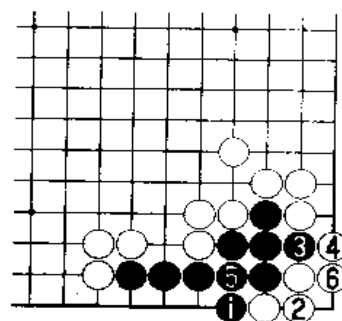
原图 499　　失败图

黑❸接错误，白⑥接，黑棋不活。



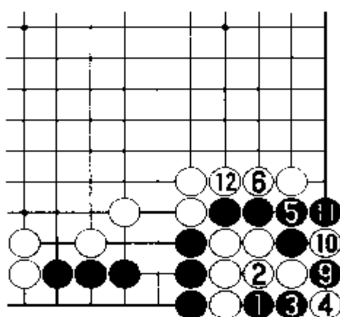
原图 500　　失败图

黑❺接错误，白⑥长，黑棋不活。④＝②　⑥＝△



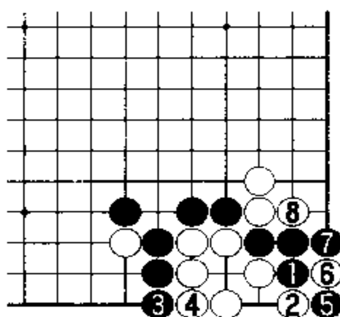
原图 501　　失败图

黑❶先打错误，白②接，至白⑥止，黑棋失败。



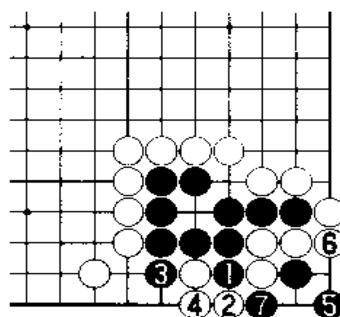
原图 502　　正解图

黑❶打、❸长绝妙！以下行至黑⓫止，形成劫争。❼=❸　⑧=❶　⓫=❾



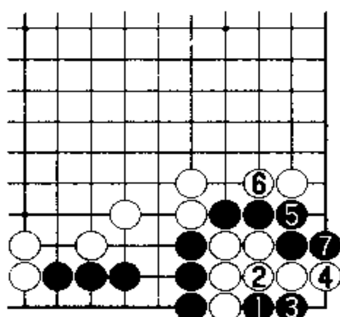
原图 503　　正解图

黑❶曲❸立正确，以下行至黑❾止，形成劫争。❾=❺



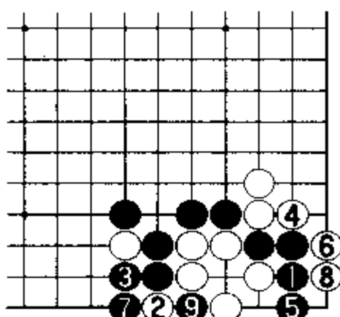
原图 504　　正解图

黑❶先冲再于❸位打正确。黑❺是做劫的妙着，双方只能劫争。



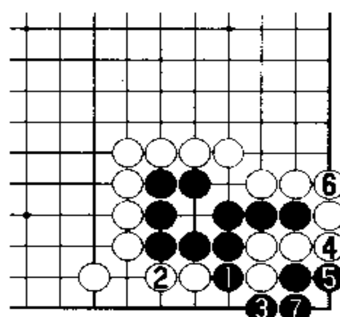
原图 502　　变化图

白④如不提，黑❺接至黑❼，白棋被杀。



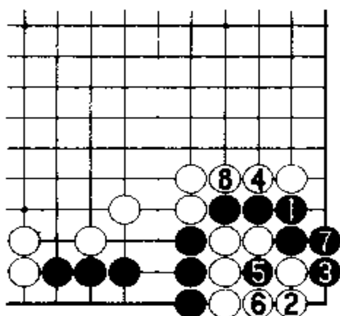
原图 503　　变化图

白②如先扳，黑❸退至黑❾止，双方仍是劫争。



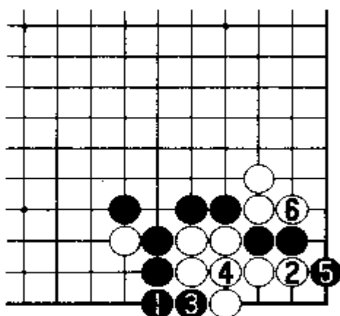
原图 504　　变化图

白②如退，黑❸打至黑❼做眼，黑棋可活。



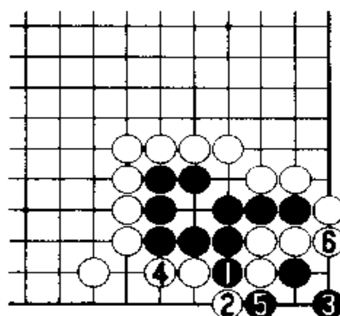
原图 502　　失败图

黑❶接错误，白②做眼至白⑧止，成“有眼杀无眼”，黑棋被全歼。



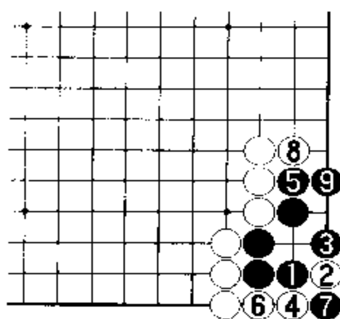
原图 503　　失败图

黑❶立错误，白②长正确，行至白⑥止，黑棋被杀。



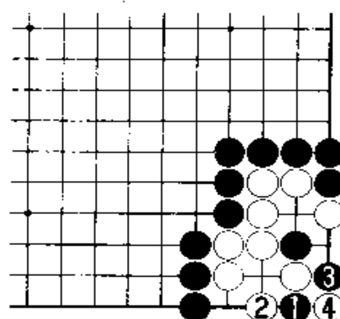
原图 504　　失败图

黑❸错误，白④退、黑❺扑劫时白⑥接，黑棋无法做活。



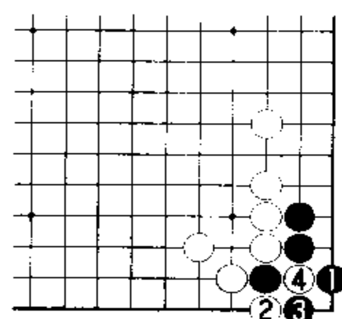
原图 505　　正解图

黑❶正确，白②妙！黑❸做眼行至⑩提，形成劫争。⑩＝②



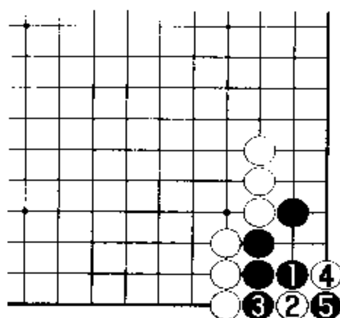
原图 506　　正解图

黑❶正确，白②则黑❸，形成劫争。



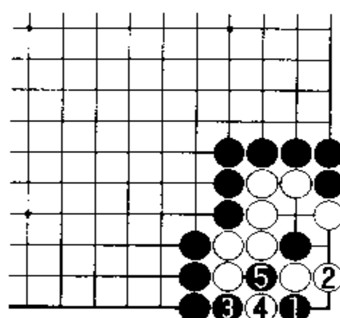
原图 507　　正解图

黑❶虎正确，白②打、黑❸做劫，形成劫争。



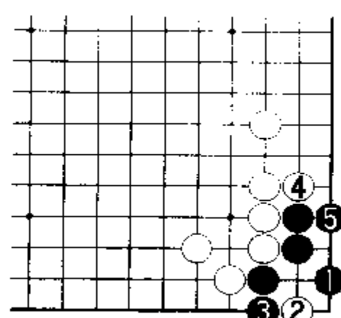
原图 505　　变化图

白②托，至黑❺仍是劫争，但白方为"后手劫"，故此题不为正解。



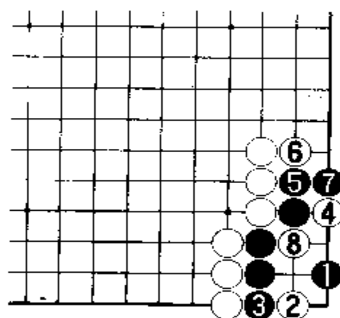
原图 506　　变化图

白②如立，黑❸、❺仍是打劫，但白棋是"后手劫"，不能作为正解。



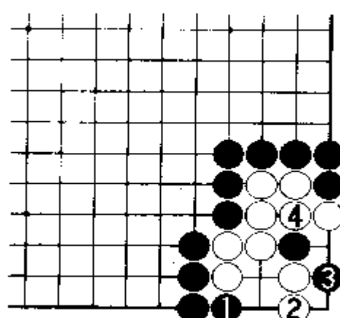
原图 507　　变化图

白②如点失败，黑❸立、❺做眼已活棋。



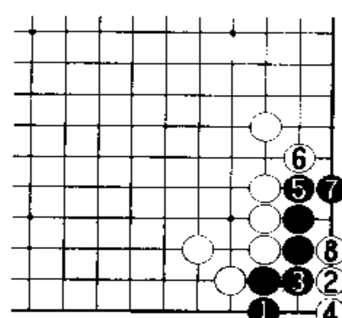
原图 505　　失败图

黑❶错误，白②点黑❸挡，白④妙！行至白⑧成"双打吃"，黑棋不活。



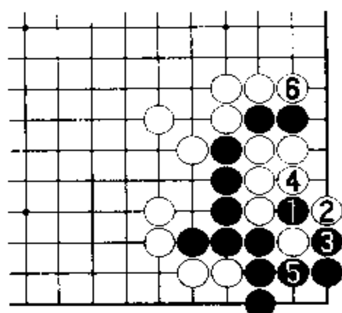
原图 506　　失败图

黑❶错误，白②立、④打已活棋。



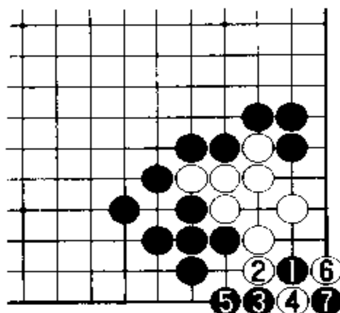
原图 507　　失败图

黑❶立错误，白②点至白⑧止，成"盘角曲四"图形，黑棋不活。



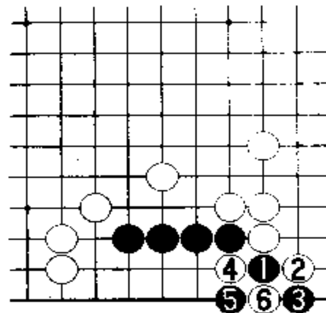
原图 508　　正解图

黑❶断妙！白②打时黑❸、❺打，至黑❼止，形成劫争。❼＝❶



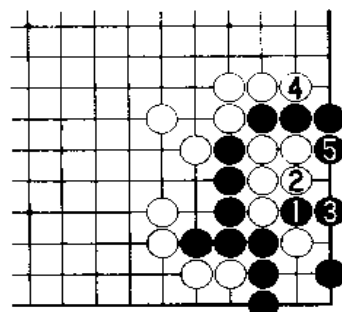
原图 509　　正解图

黑❶点好，白②挡时，黑❸扳是要点，白④扑、⑥做劫，形成劫争。



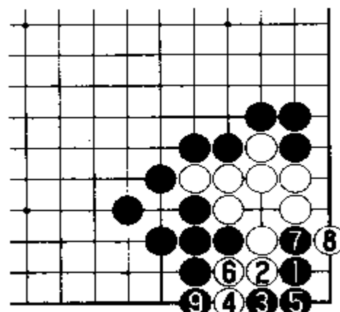
原图 510　　正解图

黑❶、❸连扳正确，白④打时，黑❺做劫，形成劫争。



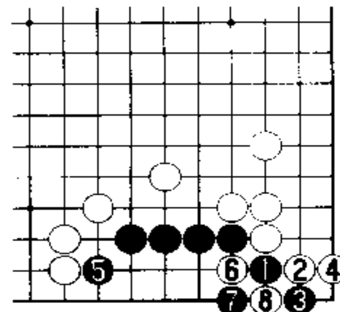
原图 508　　变化图

黑❶断，白②如打，黑❸立，黑棋净活。



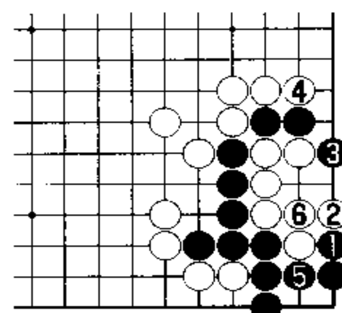
原图 509　　变化图

白④错误，黑❺接、❼挤、❾打，白棋因差一气而被杀。



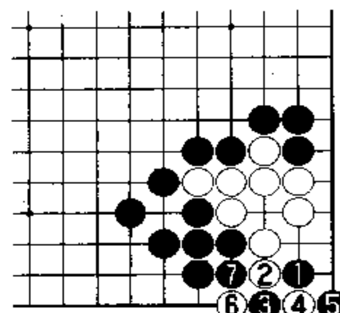
原图 510　　变化图

白④如立，黑❺尖至白⑧，仍是打劫。



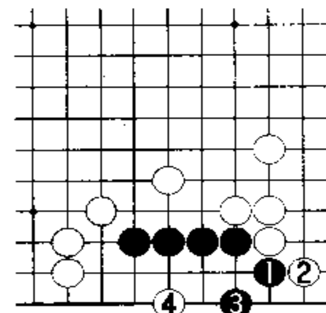
原图 508　　失败图

黑❶长错误，白②挡至白⑥接，黑棋不活。



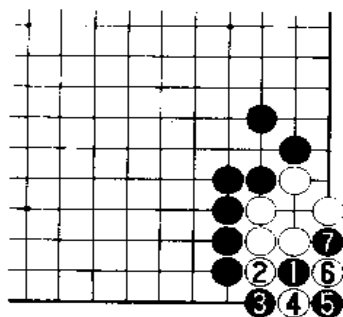
原图 509　　失败图

黑❺如提，白⑥打、⑧提还是劫争，但是白方先手劫，故此图不为正解。



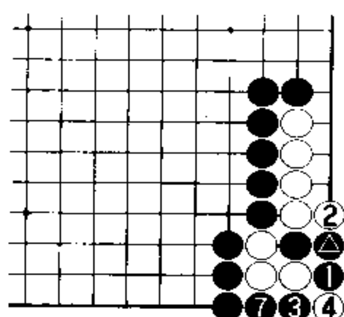
原图 510　　失败图

黑❸虎错误，白④大飞，黑棋不活。



原图 511　　正解图

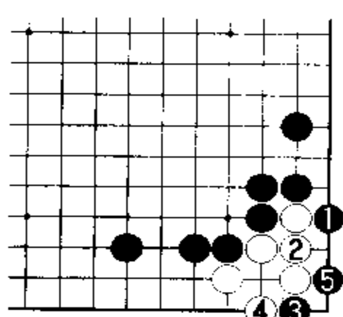
黑❶靠正确，白②冲、④扑至黑❼止，形成劫争。



原图 512　　正解图

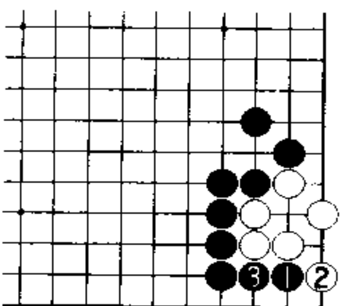
黑❶曲正确，白②打时，黑❸妙！至白⑧止成打劫活。❺=❶

⑥=▲　⑧=④



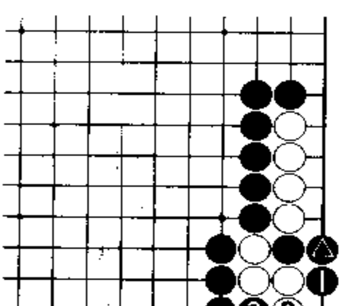
原图 513　　正解图

黑❶打，白②接必然，黑❸、❺做劫，形成劫争。



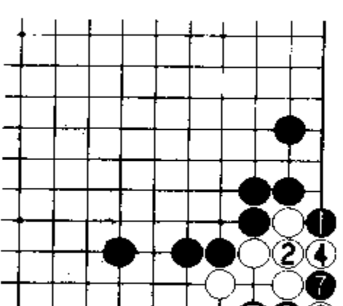
原图 511　　变化图

白②扳错误，黑❸接，白棋不活。



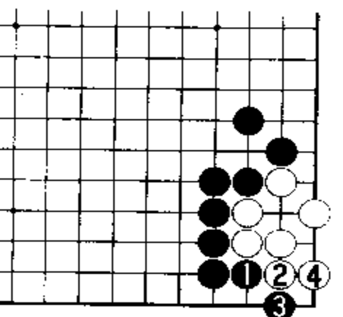
原图 512　　变化图

白②不成立，黑❸打，白棋被杀。



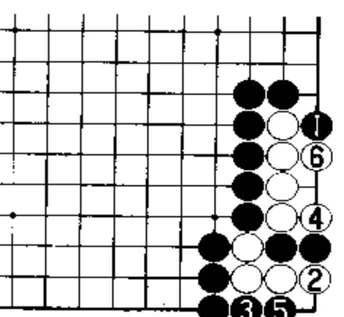
原图 513　　变化图

白④如挡，黑❺长、白⑥只得扑劫，黑❼提，白棋成为"后手劫"。



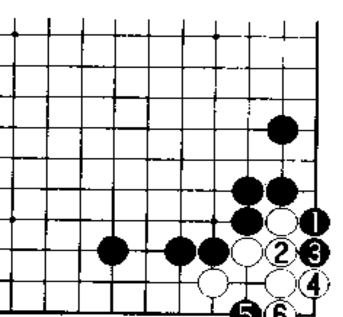
原图 511　　失败图

黑❶曲错误，白②挡已活棋，黑棋失败。



原图 512　　失败图

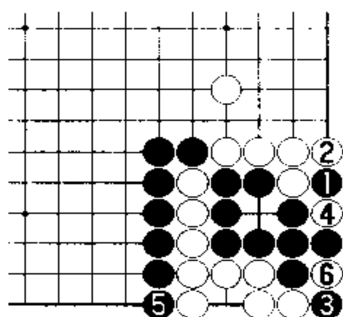
黑❶错误，白②打吃，至白⑥做眼，白棋已活。



原图 513　　失败图

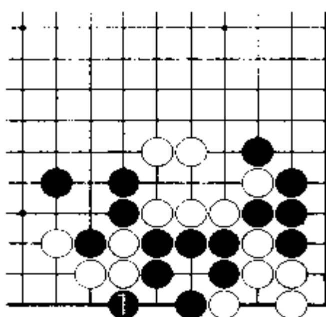
黑❸长错误，白④挡、⑥做眼，白棋已活，黑棋失败。

第十部分答案



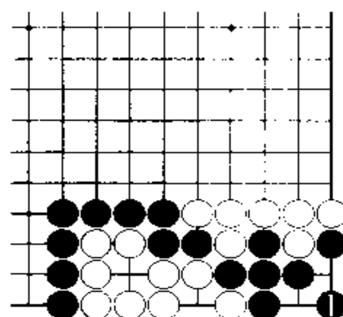
原图 514　　正解图

黑❶扳正确，白②挡，黑❸扑，做成“连环劫”，黑胜。❼＝❶



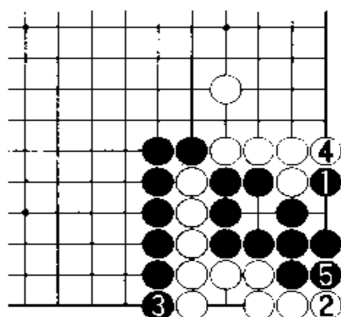
原图 515　　正解图

黑❶扳，做成“连环劫”，对杀黑胜。其变化请见下图：



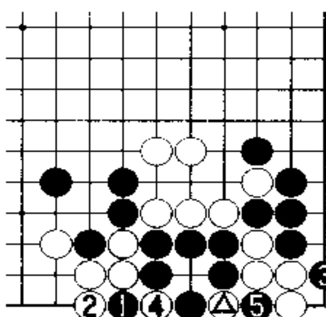
原图 516　　正解图

黑❶再做一劫，是正解。俗称，“摇橹劫”（也叫“连环劫”），对杀黑胜。



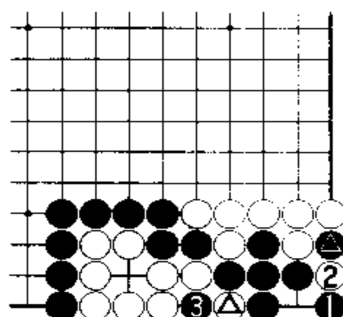
原图 514　　变化图

白②如长，不成立，至黑❺紧气，白棋被杀。



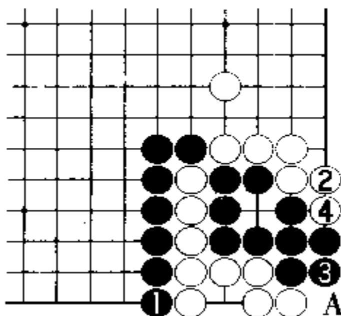
原图 515　　变化图

白②打时，黑❸紧气，白④提、黑❺则提，以后如Ⓐ位提黑则❶位提成“连环劫”。



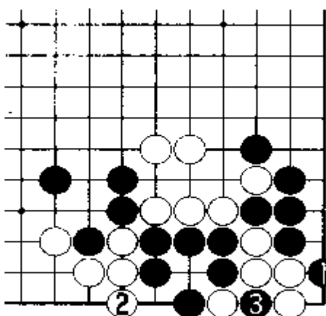
原图 516　　变化图

白②提劫，黑❸则提。以后白如Ⓐ位提，黑则Ⓐ位提，黑胜。



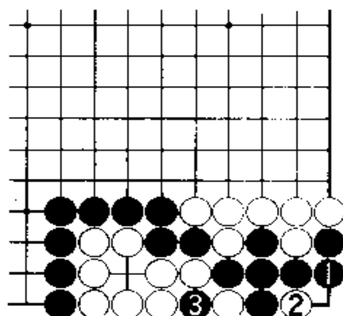
原图 514　　失败图

黑❶先紧气错误，白②立，黑❸则白④形成双活。黑❸如走A位，白❸位提，形成劫杀。



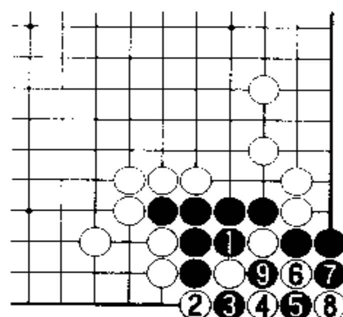
原图 515　　失败图

黑❶错误，白②立，黑❸提，双方成为劫争，黑棋失败。



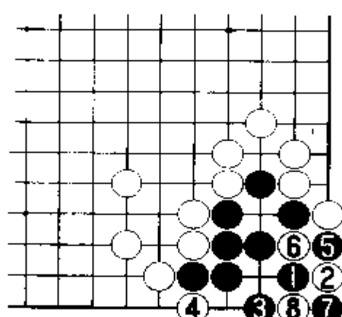
原图 516　　失败图

黑❶接错误，白②紧气，黑❸提，形成劫争，黑棋失败。



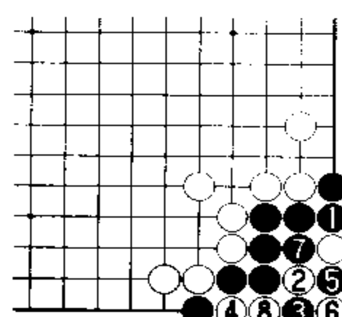
原图 517　　正解图

黑❶打、❸扑是妙手，以下黑❺、❼打，至❾提，成为“连环劫”黑棋可活。



原图 518　　正解图

黑❶正确，白②跳，黑❸做眼，白④破眼，黑❺扑妙，白⑥提，黑❼再扑，成为“连环劫”，黑棋已活。 ❾＝❺

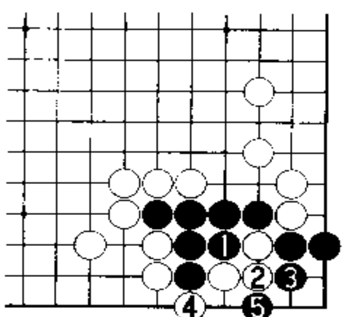


原图 519　　正解图

黑❶接正确，❸扳、❺扑妙，至黑⓫接，成为“连环劫”，黑胜。

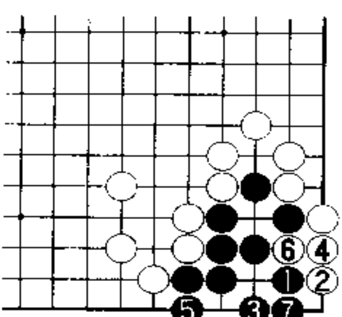
❾＝❺　⑩＝⑧

⓫＝④



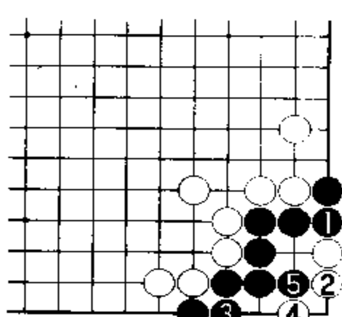
原图 517　　变化图

白②如接，黑❸紧气、❺打吃，黑棋仍活。



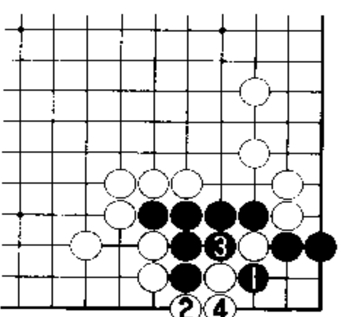
原图 518　　变化图

白④如接，黑❺、❼做眼可以净活。



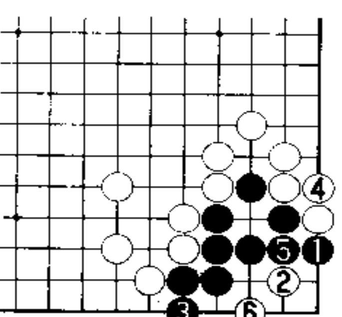
原图 519　　变化图

白②如长，黑❸接、❺挤，形成双活。



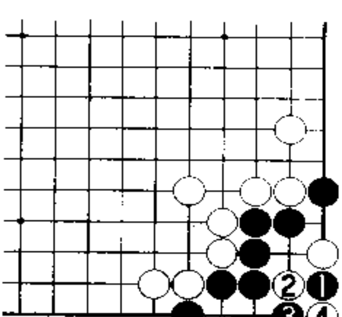
原图 517　　失败图

黑❶打错误，白②渡、④接，黑棋不活。



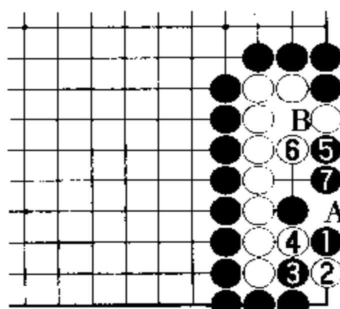
原图 518　　失败图

黑❶打错误，白②点至白⑥尖，黑棋不活。



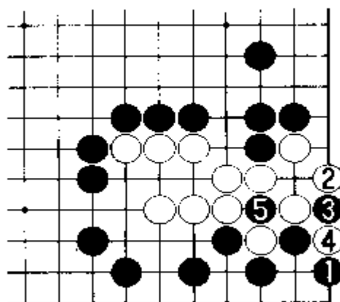
原图 519　　失败图

黑❶靠错误，白②打时黑❸只能做劫，形成劫争，黑棋失败。



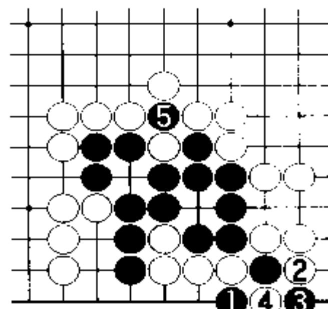
原图 520　　正解图

黑❶尖，白②跨，黑❸冲、❺打妙！至黑❼止白 A 提时黑 B 提，成为"连环劫"，黑棋成功。



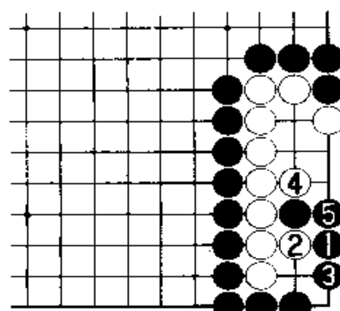
原图 521　　正解图

黑❶妙，白②做眼，黑❸扑、❸提，成为"连环劫"，黑棋成功。



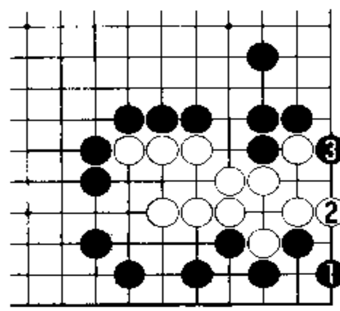
原图 522　　正解图

黑❶扳正确，白②打时，黑❸做劫，巧妙！至此黑棋两劫必得其一，黑棋可活。



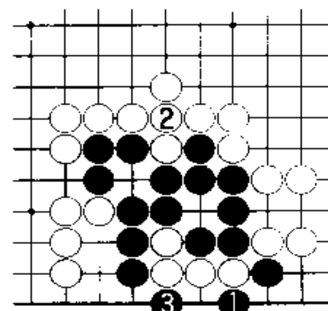
原图 520　　变化图

白如②位冲，黑❸退、❺接，白棋不能活。



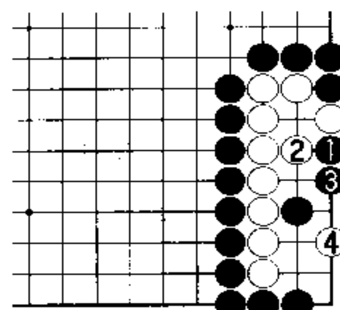
原图 521　　变化图

白②如立，黑❸打，白棋不活。



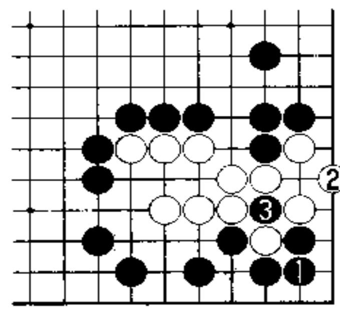
原图 522　　变化图

白②如接错误，黑❸打吃，白棋损失太大。



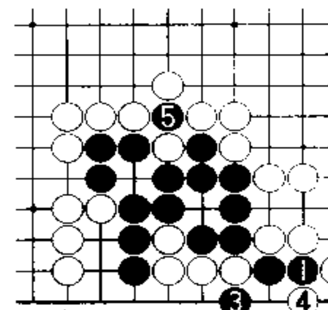
原图 520　　失败图

黑❶打错误，白②做劫，形成劫争，黑棋失败。



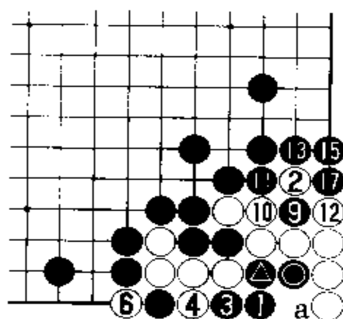
原图 521　　失败图

黑❶接错误，白②做眼，黑❸只能打劫杀白棋。



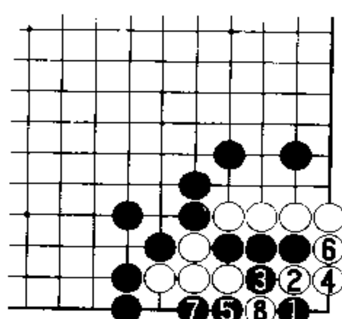
原图 522　　失败图

黑❶长错误，白②扳、④打，黑棋只能打劫活了。



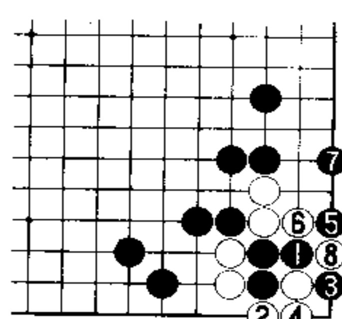
原图 523　正解图

黑❶、❸走成“刀五”形状正确，黑❼再点，至黑⓱白棋不活。❺＝▲
❼＝❶　⑧＝●
⑭＝a　⑯＝❸



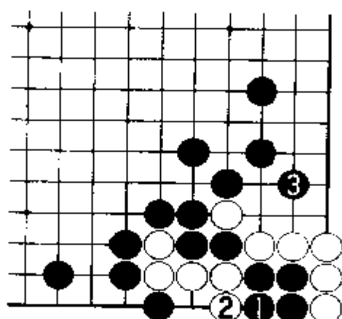
原图 524　正解图

黑❶跳巧妙，以下至白⑧提，黑❾于❸位反提，白棋不活。❾＝❼



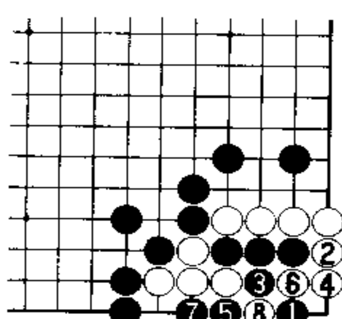
原图 525　正解图

黑❶、❸正确，白④接时黑❺是好棋，白⑥打黑❼巧妙！黑❾再于❶位反提，白棋不活。
❾＝❶



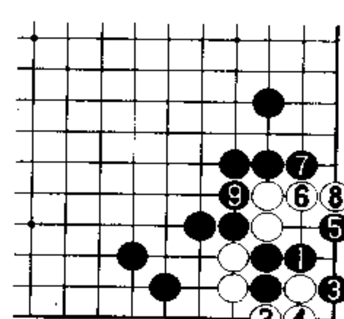
原图 523　变化图

黑❶时，白②如提，黑❸尖，白棋被杀。



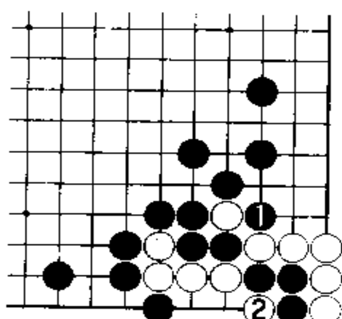
原图 524　变化图

白②如先在此处曲，黑❸要做眼，至黑❾与正解图相同。



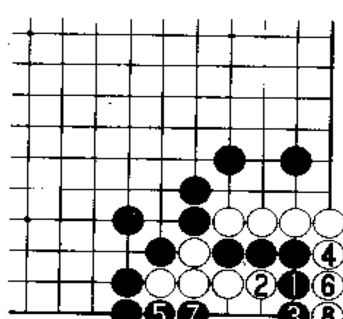
原图 525　变化图

白⑥如曲，黑❼挡，再于❾位紧气，白棋仍不活。



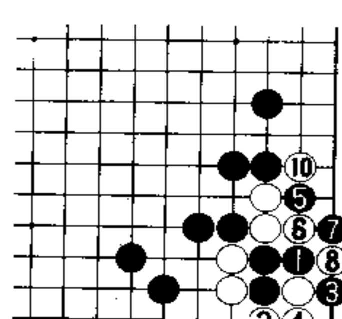
原图 523　失败图

黑❶提错误，白②提黑二子可活棋，黑棋失败。



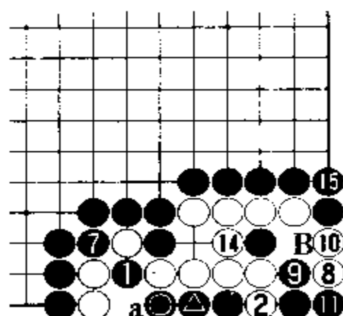
原图 524　失败图

黑❶错误，白②紧气至白⑧，黑棋被杀。



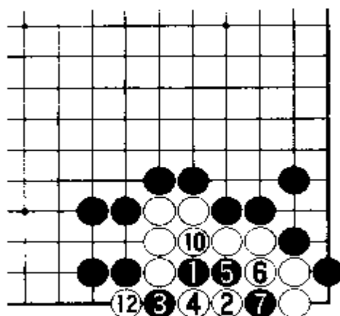
原图 525　失败图

黑❺错误，黑❼反提后，白⑩打，黑棋失败。
❾＝❶



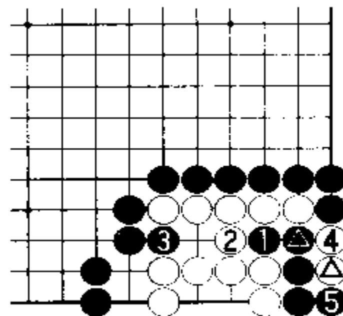
原图 526　　正解图

黑❶多送一子，妙！黑⓱于 B 位打，白棋不活。❸ = ▲　④ = ●
❺ = ❶　⑥ = a
⑫ = ⑩　⓭ = ⑧
⑯ = ⑩　⓱ = B



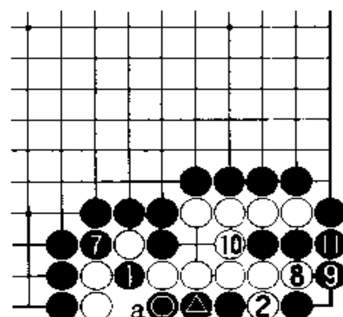
原图 527　　正解图

黑❶夹、❸渡正确，白⑫提后，黑⓭再于②位点，白棋不活。⑧ = ④
❾ = ②　⓫ = ④
⓭ = ②



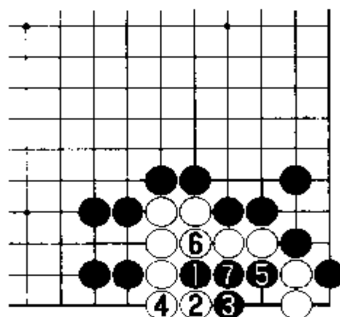
原图 528　　正解图

黑❶长多弃一子正确，白⑧提时，黑❾再打吃，白棋不活。⑥ = ④
❼ = △　⑧ = ④
❾ = ▲



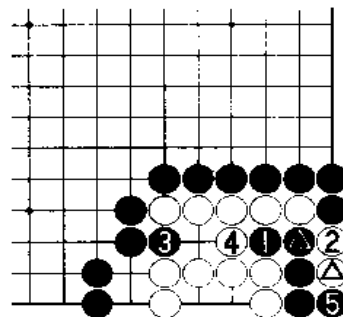
原图 526　　变化图

白⑧如冲，黑❾挡、⓫接，白棋仍不活。
❸ = ▲　④ = ●
❺ = ❶　⑥ = a



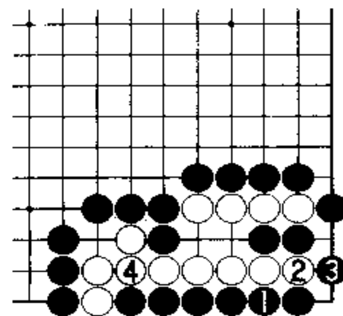
原图 527　　变化图

白②如扳，黑❸先打再于❺位断、❼位团，白棋仍不活。



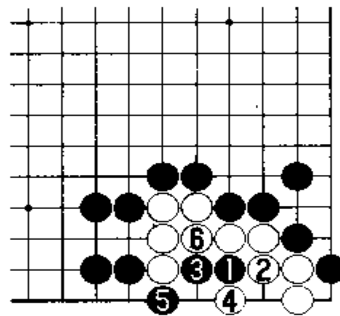
原图 528　　变化图

白②先走此位，黑❸破眼至黑❾止，白棋仍不活。⑥ = ②　❼ = △
⑧ = ②　❾ = ▲



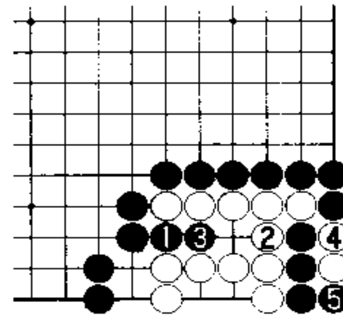
原图 526　　失败图

黑❶接错误，白②冲、④打，黑棋"接不归"，白棋可活。



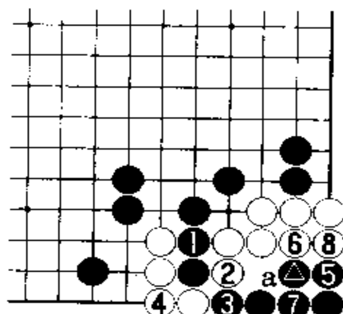
原图 527　　失败图

黑❶错误，白②接至白⑥打，黑棋"接不归"，白棋可活。



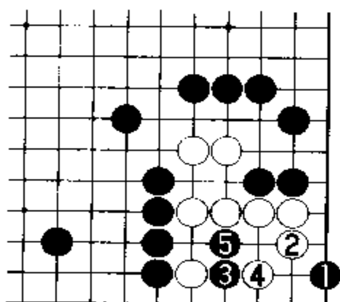
原图 528　　失败图

黑❶先破眼错误，白⑥于④位扑后，白棋已活。
⑥ = ④



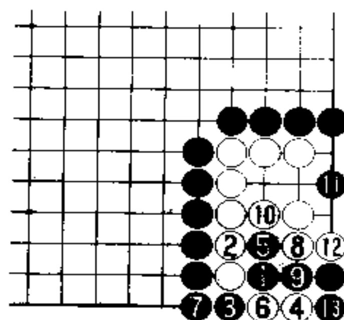
原图 529　　正解图

黑❶接正确，以下行至白⑧提，黑❾于▲位点至⓭止，白棋不活。❾＝▲　⑩＝❼　⓫＝❺　⑫＝❸　⓭＝a



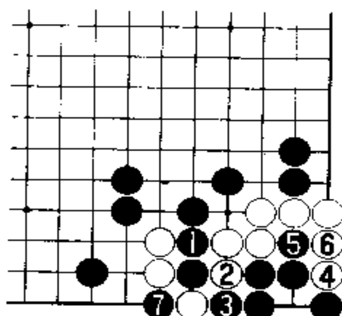
原图 530　　正解图

黑❶绝妙，白②则黑❸夹、再于❺位长，白棋不活。



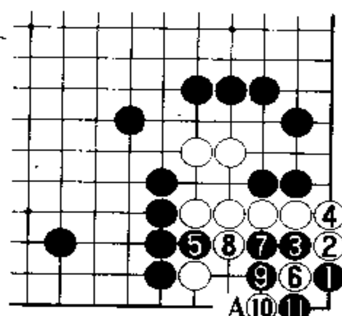
原图 531　　正解图

白④点时黑❺长，绝妙！以下行至黑⓱打吃，白棋不活。⑭＝⑥　⓯＝④　⑯＝⑥　⓱＝❶



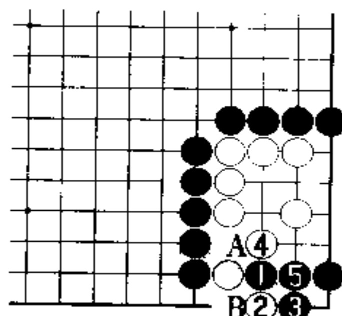
原图 529　　变化图

白④如扑不成立，黑❺长，至黑❼白棋仍不活。



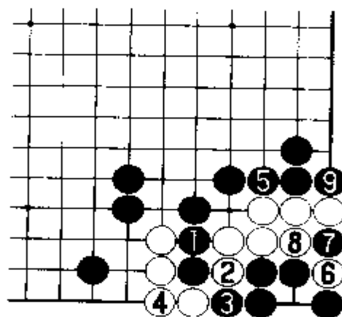
原图 530　　变化图

白②如尖，黑❸打、❺冲，至⓫白死。白⑫如A位退，虽能吃黑棋，但成“花六”棋形，仍不能活。



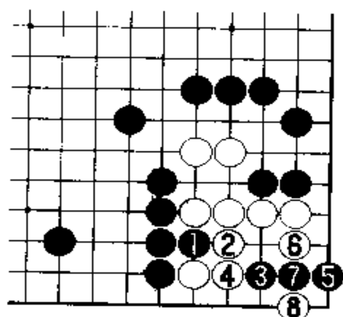
原图 531　　变化图

白②如扳，黑❸打、❺接后，A、B两点必得其一，白棋仍不活。



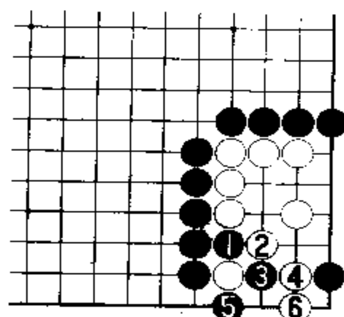
原图 529　　失败图

黑❺先紧气错误，白⑥扑后，双方形成劫争，黑棋失败。⑩＝⑥



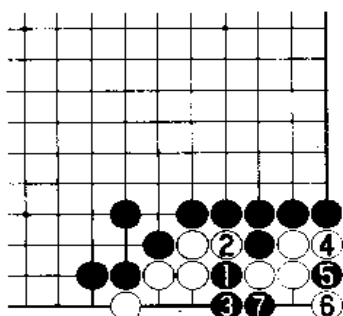
原图 530　　失败图

黑❶冲错误，白②挡至白⑧即可活棋，黑棋失败。



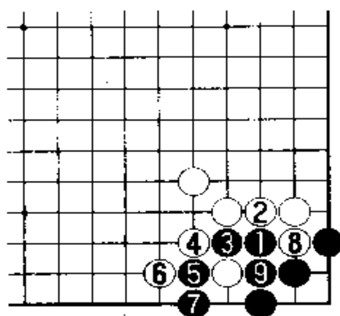
原图 531　　失败图

黑❶冲错误，白②挡、⑥立已活棋，黑棋失败。



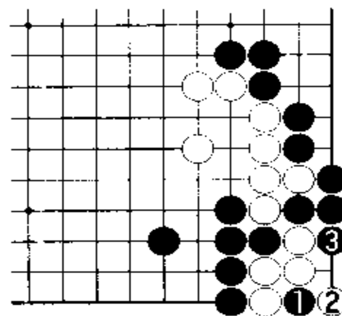
原图 532　　正解图

黑❶挖、❸立正确。白④时，黑❺扑妙！行至黑❼，成为“金鸡独立”而杀白棋。



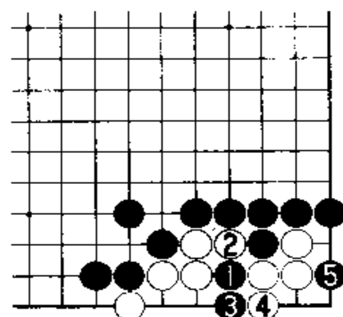
原图 533　　正解图

黑❶尖时白②挡，以下行至黑❾止，黑棋已活。



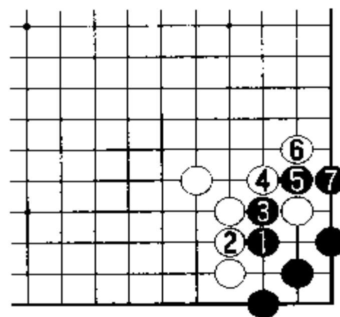
原图 534　　正解图

黑❶巧妙，白②提，黑❸长，白棋无法紧气，对杀黑胜。



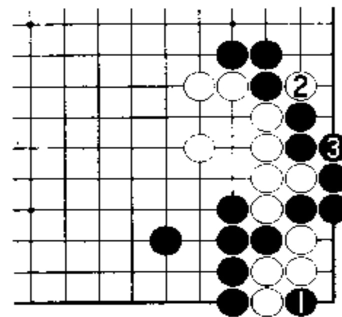
原图 532　　变化图

白④如打吃，黑❺是手筋，白棋仍不活。



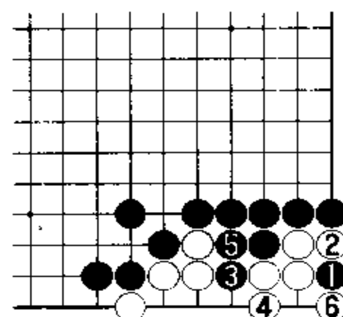
原图 533　　变化图

白②如于此处挡，黑❸冲至黑❼同样活棋。



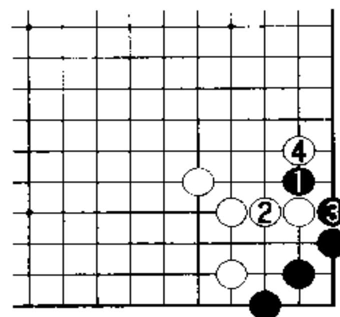
原图 534　　变化图

白②如断，黑❸接，白棋仍不活。



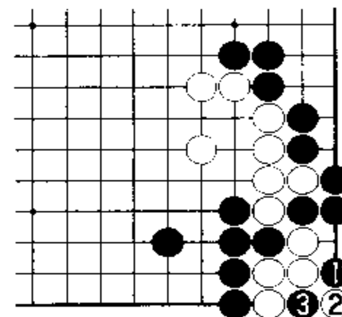
原图 532　　失败图

黑❶错误，以下行至白⑥止，白棋弃子而活角，黑棋失败。



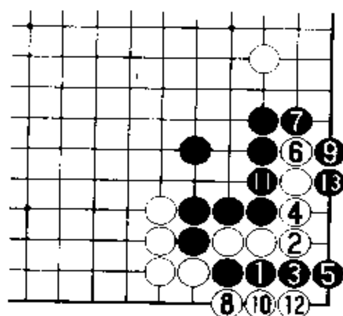
原图 533　　失败图

黑❶外逃错误，白②接、黑❸渡，白④可夹死黑棋。



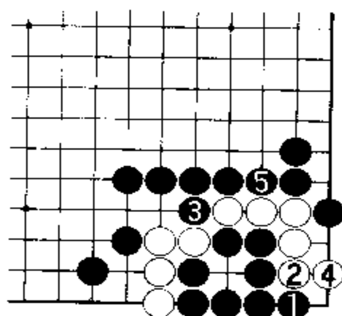
原图 534　　失败图

黑❶错误，白②抛劫，形成劫争，黑棋失败。



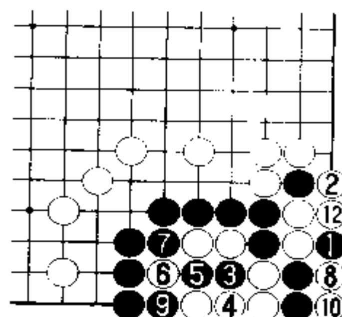
原图 535　　正解图

黑❶、❸、❺是长气的好棋，以下行至黑⓭止，成为"金鸡独立"而杀白棋。



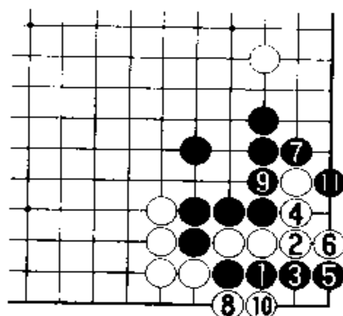
原图 536　　正解图

黑❶绝妙，白②紧气、黑❸断至黑❺，成"有眼杀无眼"而杀白棋。



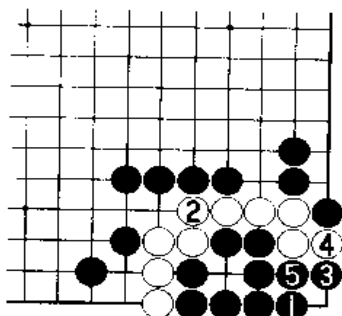
原图 537　　正解图

黑❶先打，再走❸位，以下行至黑⓭止为双方必然，黑棋已活。⓫＝❺ ⓭＝❺



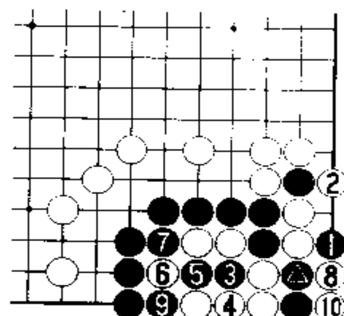
原图 535　　变化图

白⑥如紧气，黑❼挡至黑⓫止，白棋仍被杀。



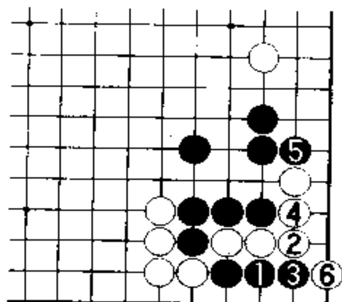
原图 536　　变化图

白②如接，黑❸尖要渡过，白④挡时，黑❺做眼活棋，白棋仍被杀。



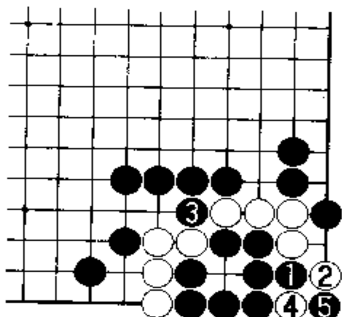
原图 537　　变化图

白⑫接不成立，黑⓭于▲位扑，白棋被杀。⓫＝❺　⑫＝❸　⓭＝▲



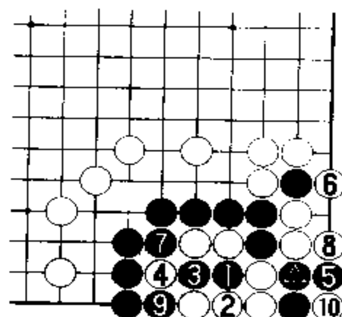
原图 535　　失败图

黑❺紧气是错的，白⑥扳后，黑棋因差一气而被杀。



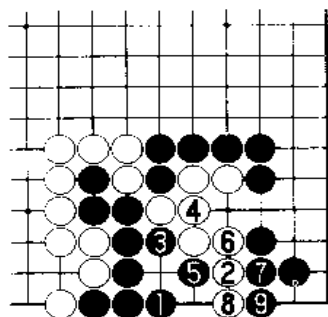
原图 536　　失败图

黑❶挡错误，白②扳再于④位抛劫，形成劫争，黑棋失败。



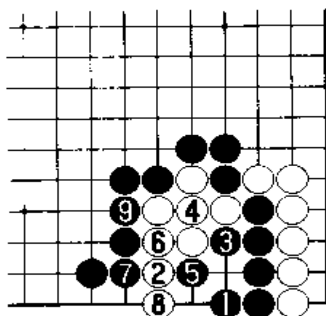
原图 537　　失败图

黑❸做眼错误，白⑥提至白⑭提劫，形成劫争，黑棋失败。⓫＝❸　⑫＝❶　⓭＝▲　⑭＝④



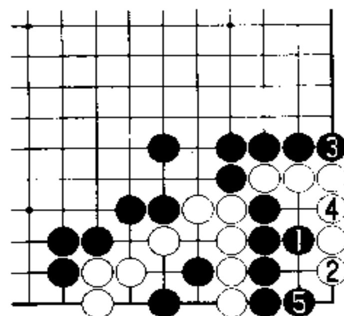
原图 538　　正解图

黑❶妙，白②尖时黑❸打、❺做眼，成"有眼杀无眼"，对杀黑胜。



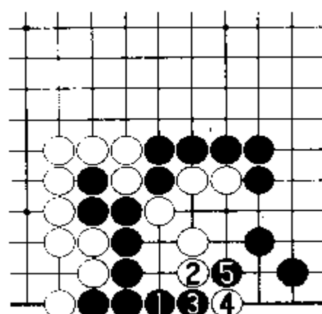
原图 539　　正解图

黑❶妙！白②时黑❸先打、❺再做眼，以下行至黑❾止，白棋不活。



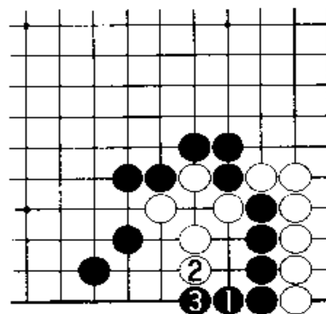
原图 540　　正解图

黑❶正确，白②、④只能如此，黑❺曲后角部双活，但由于白棋左边是死棋，所以对杀黑胜。



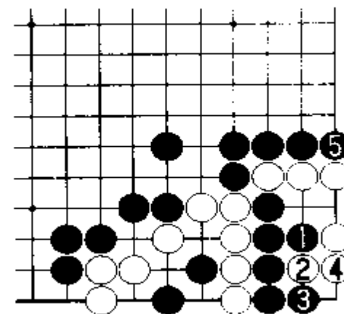
原图 538　　变化图

白②如立，黑❸、❺渡过，白棋仍被杀。



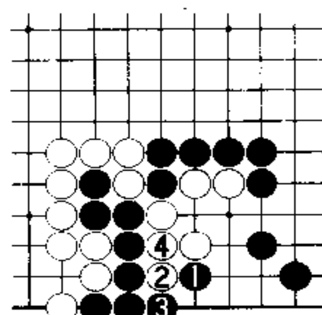
原图 539　　变化图

白②时，黑❸渡过，白棋仍被杀。



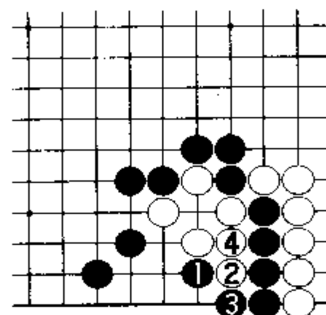
原图 540　　变化图

白②如紧气，黑❸打后再于❺位紧气，对杀仍是黑胜。



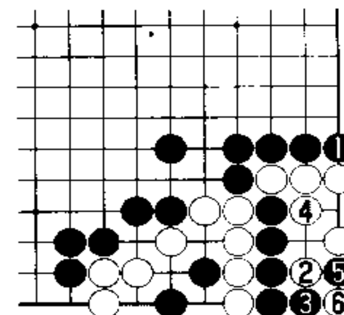
原图 538　　失败图

黑❶错误，白②挖、④打，黑棋被杀。



原图 539　　失败图

黑❶错误，白②挖、④打，黑棋被杀。



原图 540　　失败图

黑❶先紧气错误，白②尖，黑❸长，白④做眼，黑❺只能打劫，黑棋失败。

下　篇

编者续语

少年儿童小棋手们：当你做完上篇的540道死活题以后，相信你对围棋已经产生了浓厚的兴趣，棋艺水平也必定有所提高，也许你现在正处在对围棋由感性认识上升到理性认识的关键阶段。为了进一步巩固你所学过的围棋知识，系统地掌握攻防手筋，灵活地应用围棋战术，培养良好的棋形感觉和锻炼敏锐的思维方法，使你在今后学棋的道路上快速飞跃，那么就请你继续完成下篇的495道死活题吧！

本册选编的495道死活题，是根据“征”、“断”、“枷”、“扳”、“挖”、“尖”、“渡”、“跳”、“夹”、“立”、“点”、“扑”、“秤砣”、“金鸡独立”和“倒脱靴”等十五个围棋术语，分别编为十五个部分，每个部分同样可以做为独立的章节。这样编排的特点是，主题鲜明，针对性强，能使小棋手们在较短的时间内迅速掌握每一专题中带有规律性的东西，同时可以加深对围棋战术的进一步理解和对围棋手筋的灵活应用，并能开拓视野，掌握解题的技能技巧，增加实战中的应变能力。

为了方便不同水平的读者阅读本篇，我们在每道习题的上方标有一至三个★，一个★的习题简单一些，我们只给出了一个正解图；两个★的有一定的难度，三个★的难度较大，除了正解图外还附有一个变化图和失败图。这些标记所示的难易程度并不是绝对的标准，仅供读者参考而已。

《围棋死活1000题》是编者20年来在围棋教学过程中收集、总结、整理、编排的一部教材。其中部分习题选自我国古代围棋死活棋谱和国外围棋死活棋谱。习题多，文字少是本书的特点。正因如此，书中难免有不道之处，望广大读者予以指正。祝小棋手们在学棋的路上早日腾飞。

第一部分

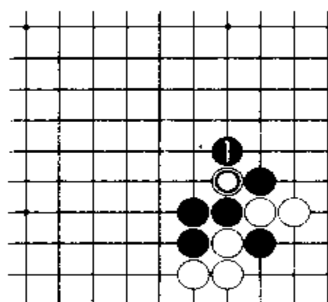
征

“征”也称为征子，俗称“扭羊头”，它是围吃棋子的一种方法。在追杀对方棋子时，一左一右地打吃对方，使其无法脱身，追至极边全数提取（图解黑❶为“征”）。

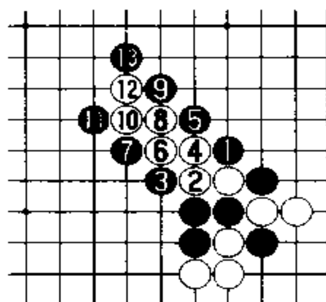
初学者对征子都非常感兴趣，因为它酷似我们平时玩的“逮人”游戏，一个人在前面跑，另一个人在后面追，不但要追上他，还要逮住他。

“征”另有一种征服的意义。我国围棋古谱中曾记载许多征子的棋局，如：“千层宝塔”、“一子解双征”等。在围棋对局的中盘阶段，即是一种短兵相接、你死我活的激烈争夺。当我们使用征吃的方法时，切忌盲目行棋，必须要注意：（1）**要看清征途前方六条线上是否有对方救兵援助；（2）要算清是否能反征。**这是能否取得成功的关键所在。我们常听到的“不懂征子就不会弈棋”的说法，这足以说明征子在对局当中的份量如何。征子问题弄明白了，我们就多具备了一个作战的本领，同时也在胜利的天平上加上了一个重要的砝码。

这一部分共27道题，全部黑先。你能正确运用征子的手段来解决实战中遇到的问题吗？祝你在学棋的征途上阔步前进！



图解　黑❶“征”白◎子。



白②如逃出，黑❸至⓭连打，以下顺序依次类推，逐杀白子。

★

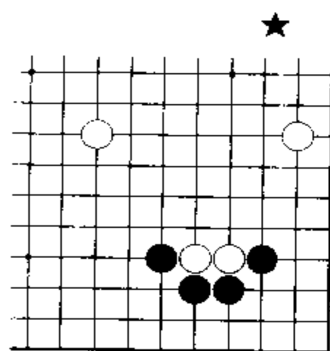


图 1

★★

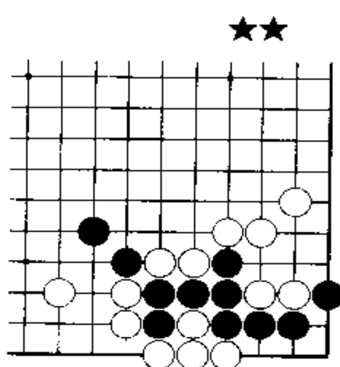


图 2

★

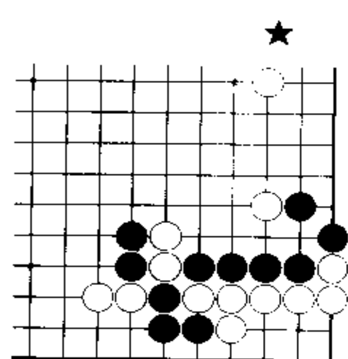


图 3

★

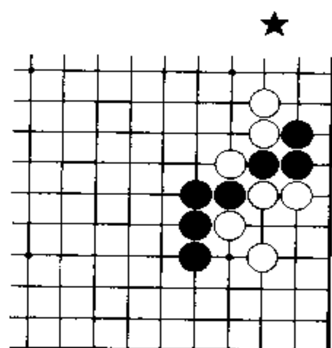


图 4

★

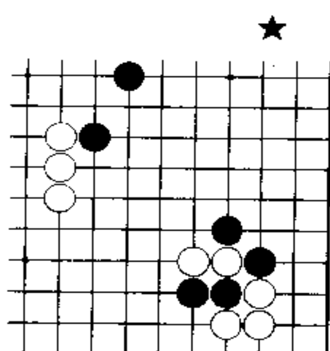


图 5

★

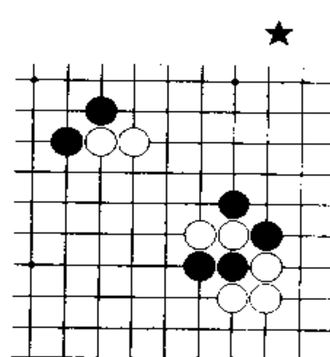


图 6

★

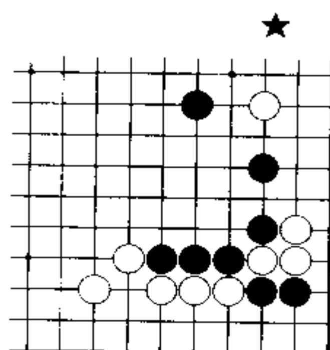


图 7

★

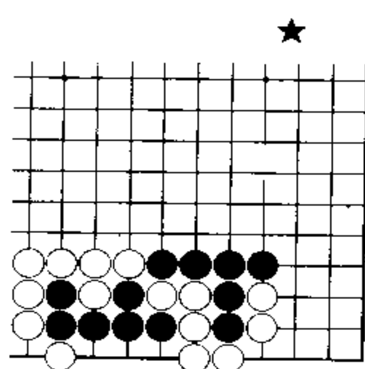


图 8

★

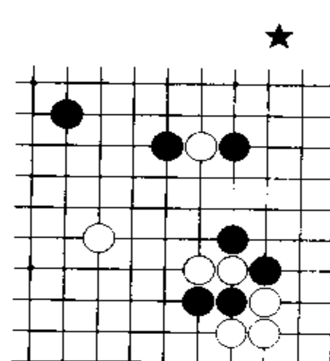


图 9

★★

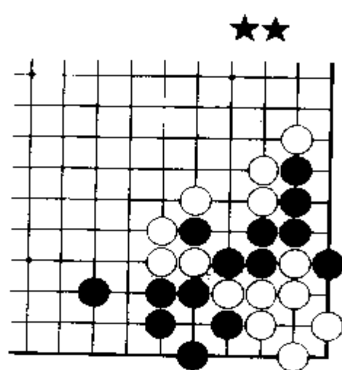


图 10

★

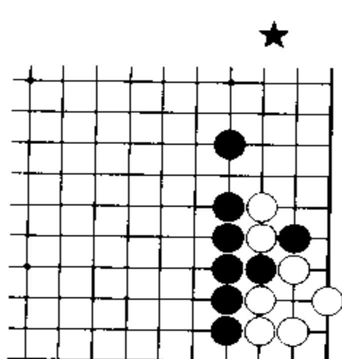


图 11

★

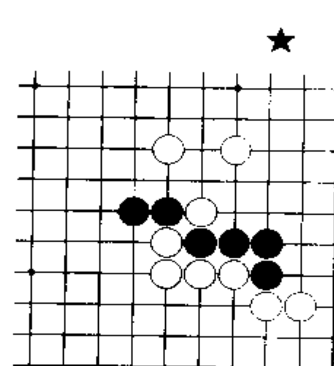


图 12

★

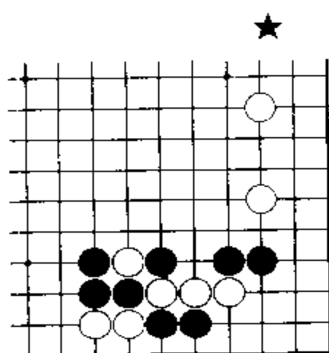


图 13

★

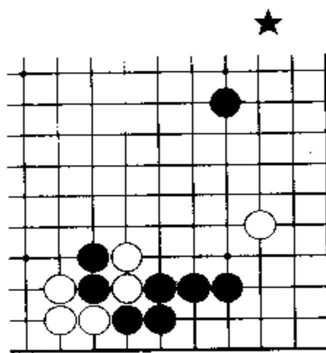


图 14

★★

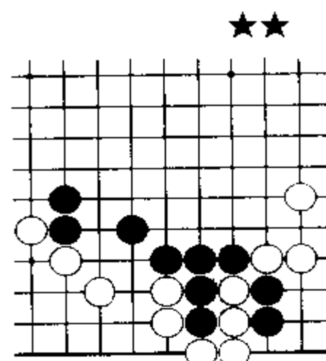


图 15

★★

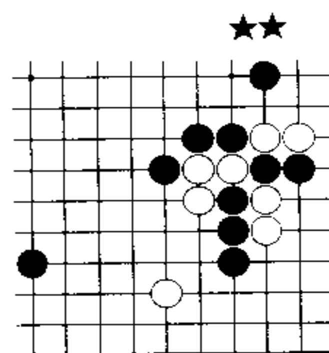


图 16

★★

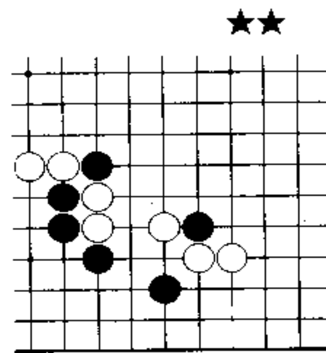


图 17

★

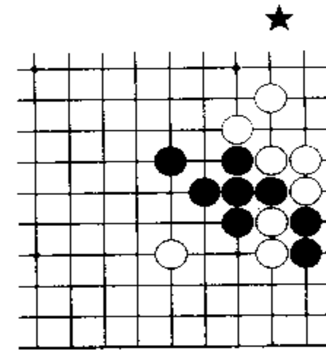


图 18

★

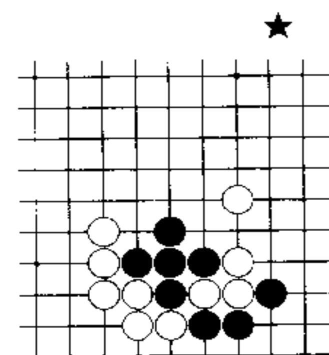


图 19

★

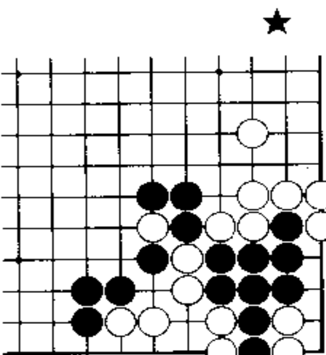


图 20

★

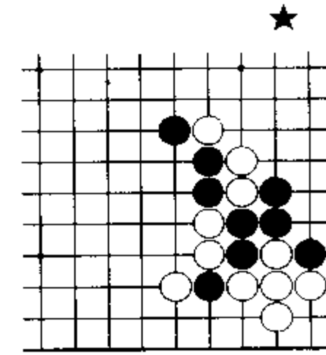


图 21

★★

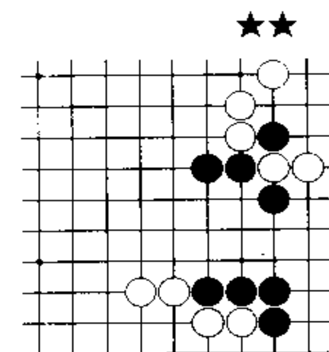


图 22

★★

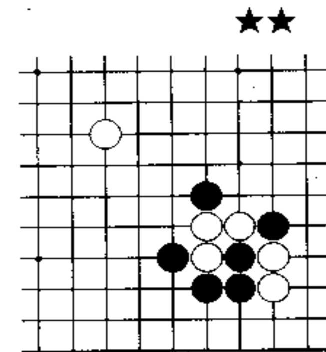


图 23

★★

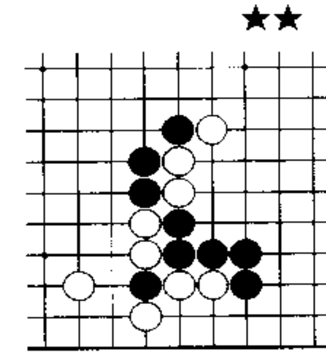


图 24

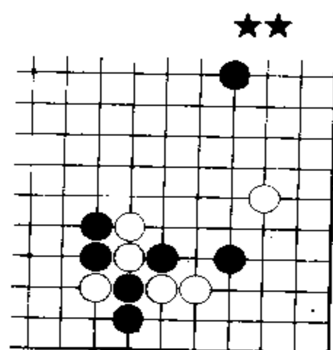


图 25

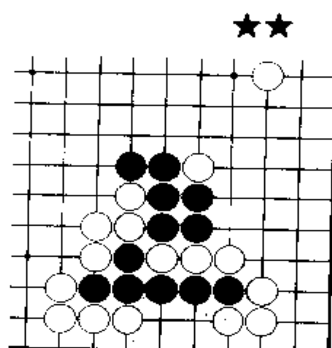


图 26

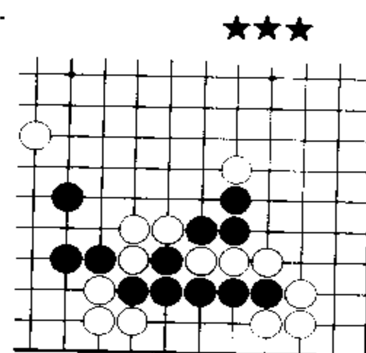


图 27

第二部分

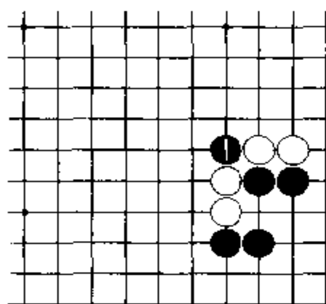
断

“断”也称“切断”，它是直接割断对方棋子联络的着法，也是围棋基本战术之一（图解黑❶为“断”）。

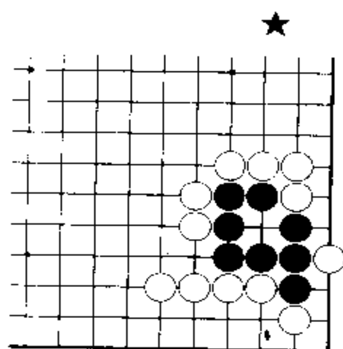
“断”的具体着法是先将对方分断以后，再对其进行攻击，从而达到各个击破的目的。围棋谚语**“能打少打，能断则断”**的意义就在于此。“断”在对杀中的作用主要有：(1) **缩短对方的气数**；(2) **延长本方的气数**，以达到消灭敌人，保存自己的目的。然而，保存自己最有效的手段就是消灭敌人，这就是“断”的最终目的。

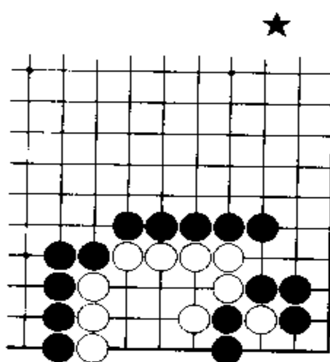
在你做这部分习题前，请不要忘记**“棋从断处生”**这句围棋谚语，它是对切断及其意义所在的高度概括和总结，也是指导我们下棋的座右铭。

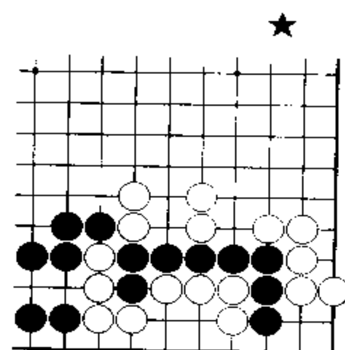
本部分共 36 道题，全部黑先。你将怎样利用切断战术来攻击对方呢？

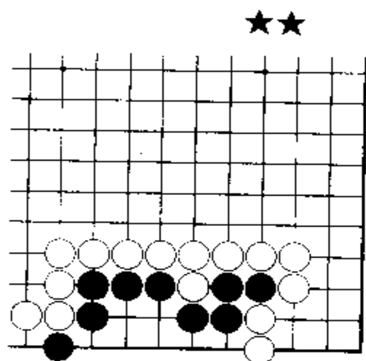


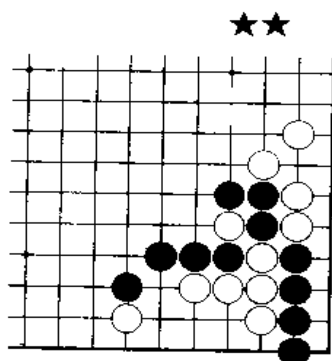
图解　黑❶为“断”

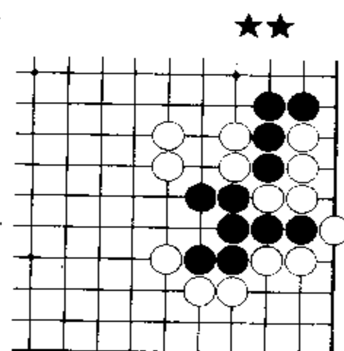

图 28

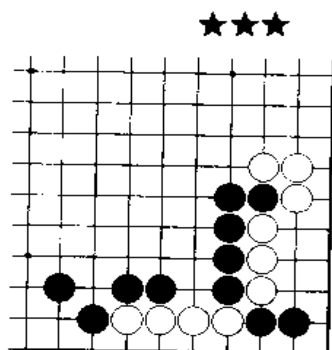

图 29

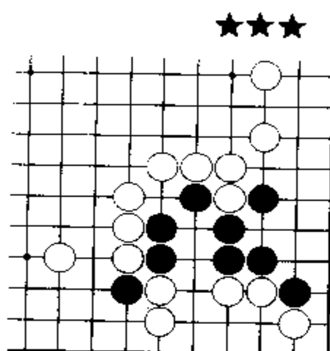

图 30

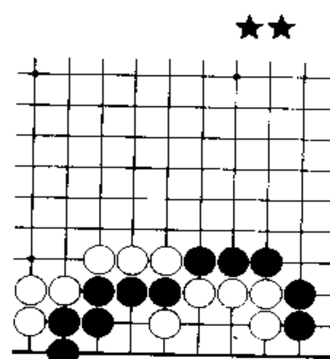

图 31

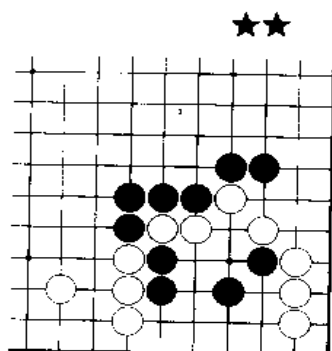

图 32

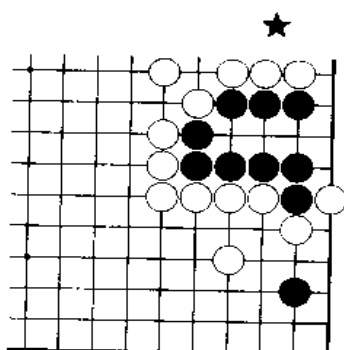

图 33

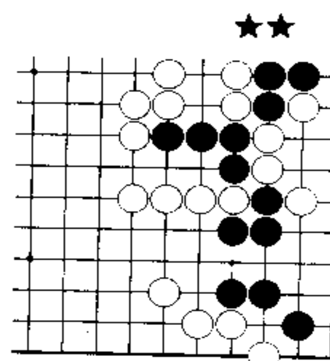

图 34


图 35


图 36


图 37


图 38


图 39

★★★

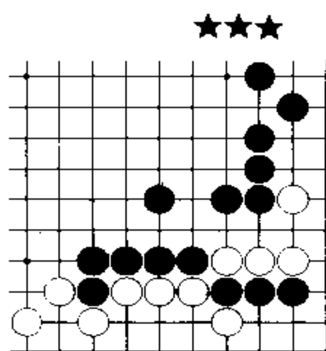


图 40

★★

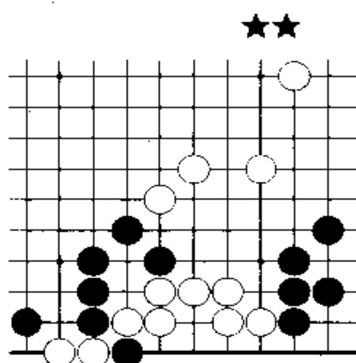


图 41

★★

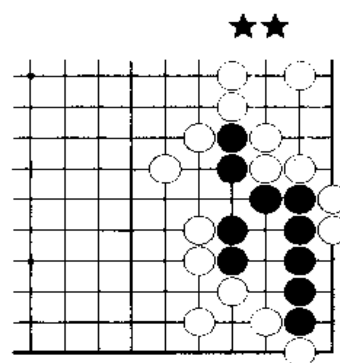


图 42

★★

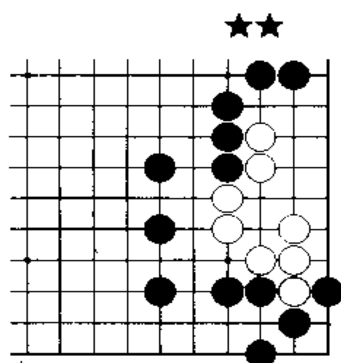


图 43

★★

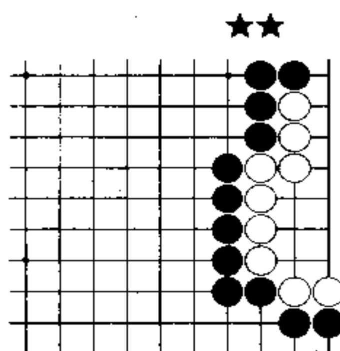


图 44

★★

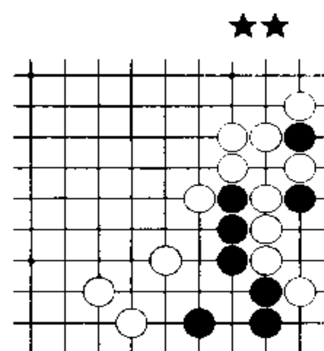


图 45

★★

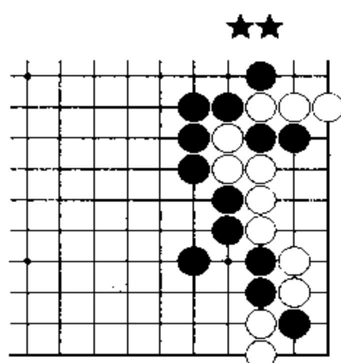


图 46

★★

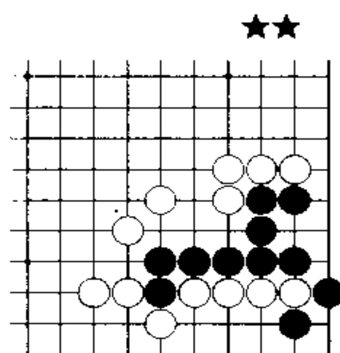


图 47

★

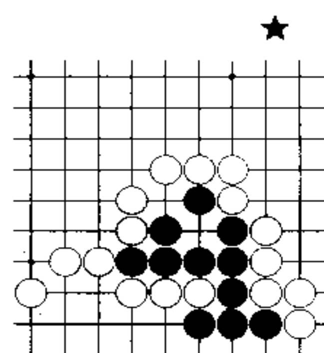


图 48

★★

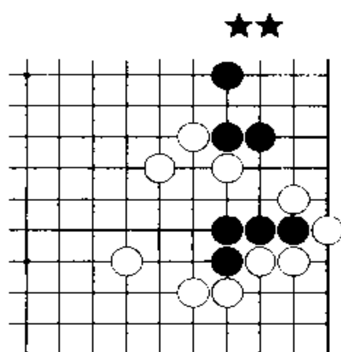


图 49

★★★

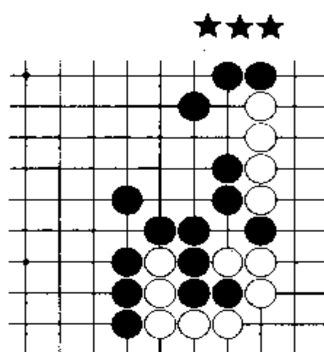


图 50

★★

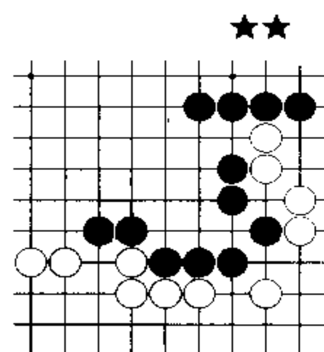


图 51

★★

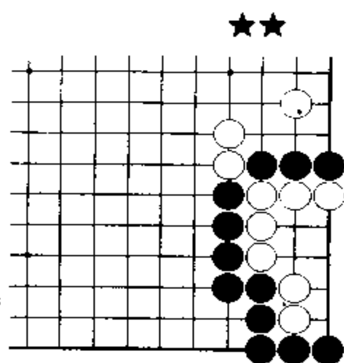


图 52

★★

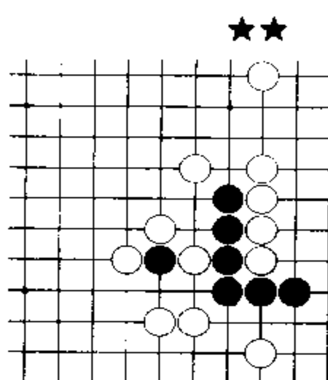


图 53

★★

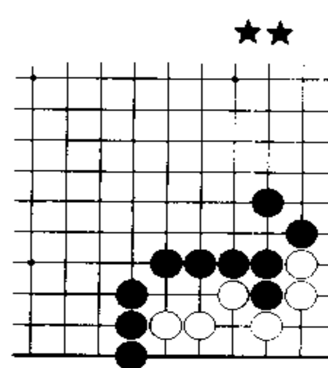


图 54

★★★

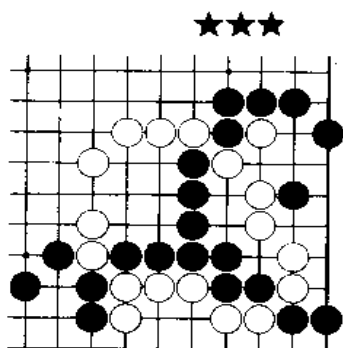


图 55

★★

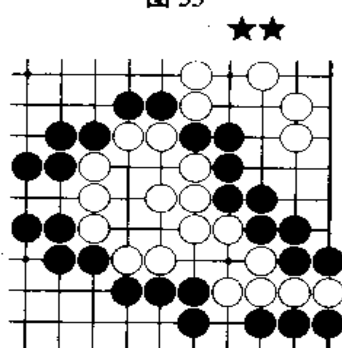


图 56

★

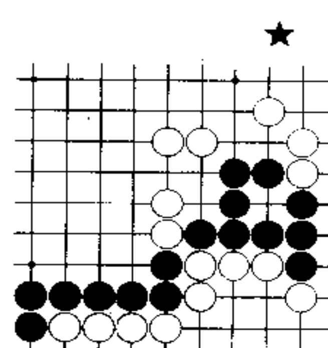


图 57

★★

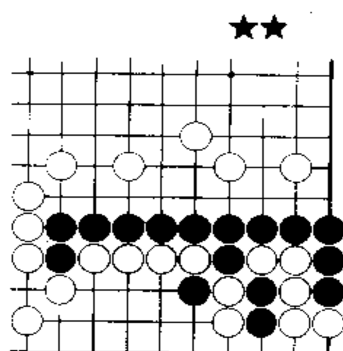


图 58

★★

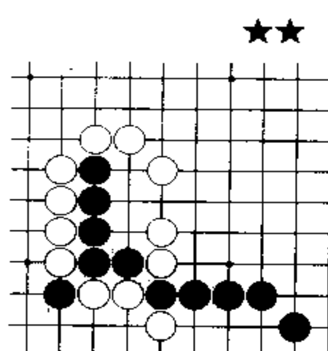


图 59

★★★

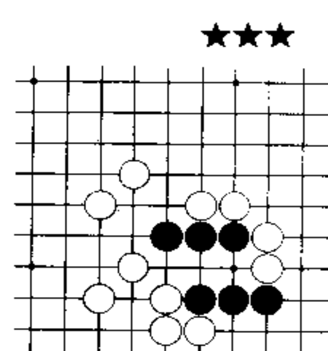


图 60

★★

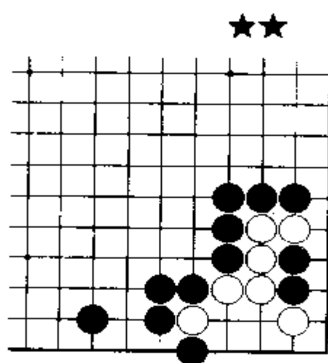


图 61

★★

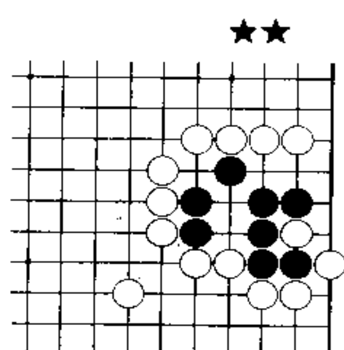


图 62

★★★

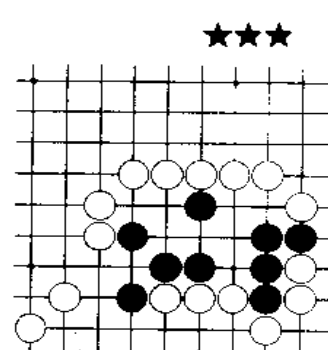


图 63

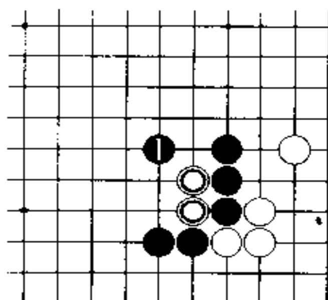
第三部分

枷

走一着棋将对方若干子封锁在里面，使其无法逃脱，称为“枷”（图解黑❶为“枷”）。

“枷”是我国古代用来管制犯人的一种刑具。将其方法运用到围棋中，既形象又生动。它是实战中经常运用的战术手段之一，对局中以跳枷、飞枷最为常见。它是将对方封锁住，犹如关门一般，使其无法脱身，所以又有人称之为“门”。对杀中每当无法实施强硬地征吃方法时，那么运用“枷”的手段，必将起到以柔克刚的作用。一着巧妙的“枷”，往往会使对方成为笼中猛兽，无法施展它的本领，只得坐以待毙。

本部分共 27 道题，全部黑先。试试看你能否正确地运用“枷”的手段，将敌人尽收囊中。



图解　黑❶“枷”，白◎二子被歼。

★

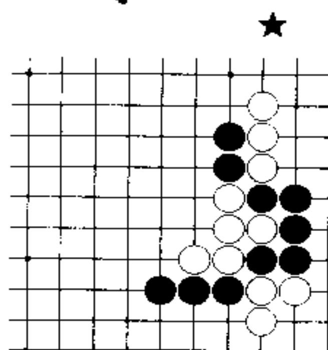


图 64

★

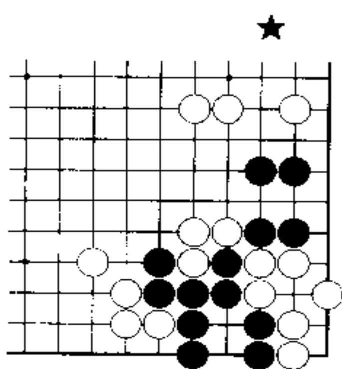


图 65

★

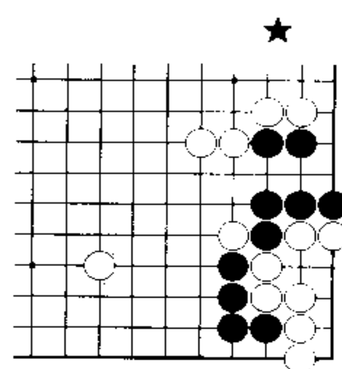


图 66

★

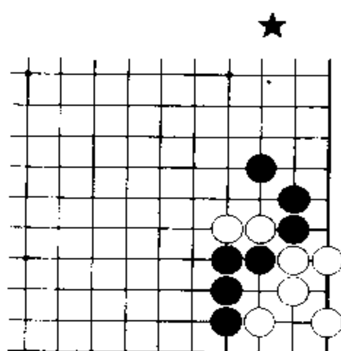


图 67

★

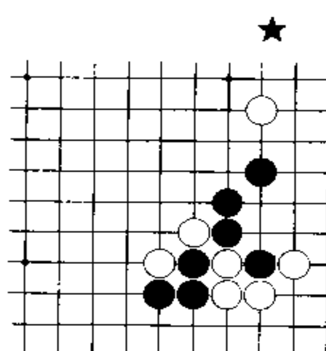


图 68

★

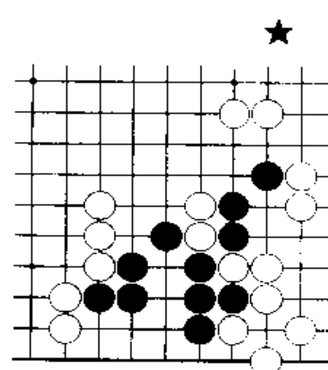


图 69

★

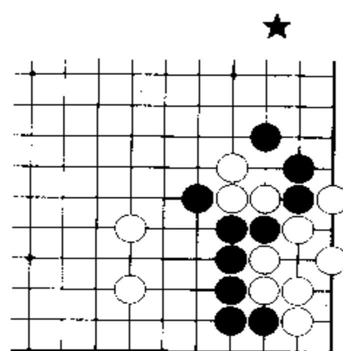


图 70

★

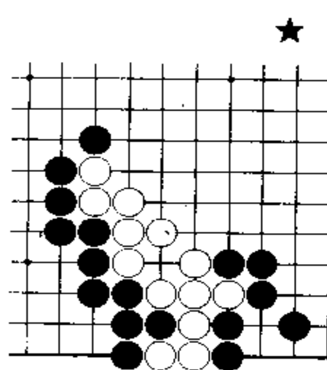


图 71

★

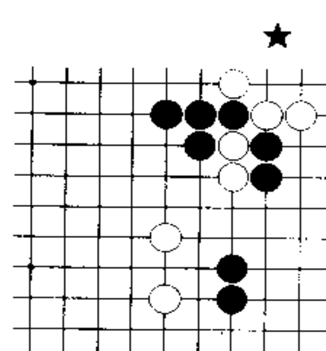


图 72

★★

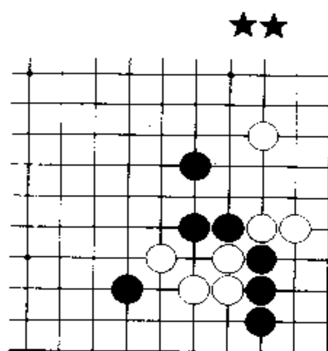


图 73

★★

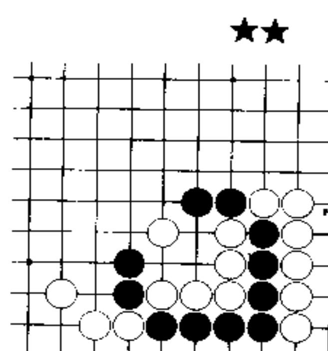


图 74

★★

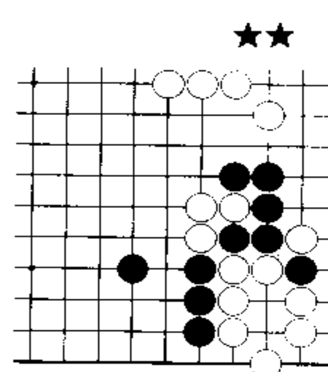
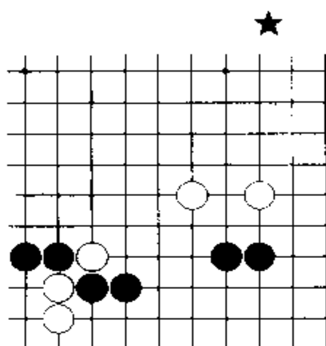
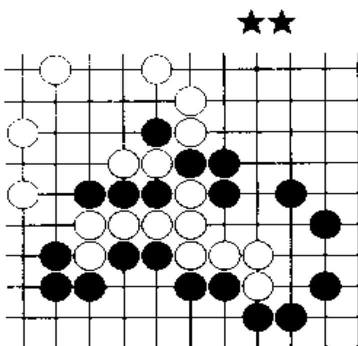
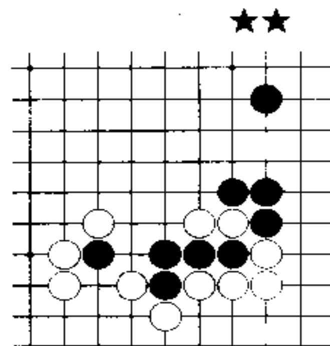
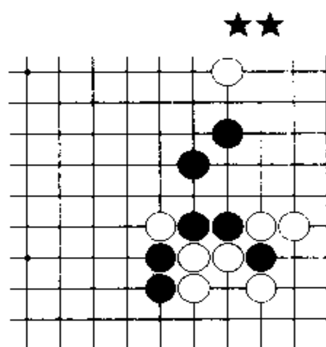


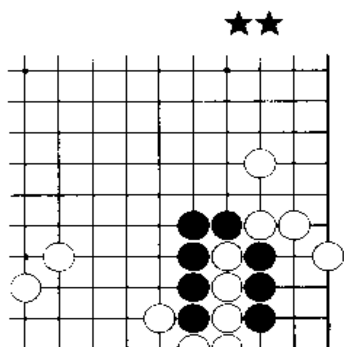
图 75

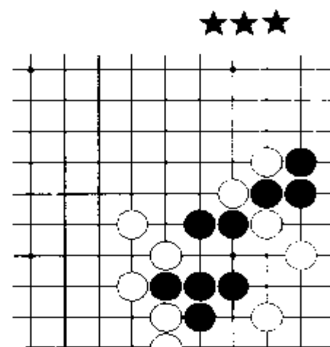

图 76

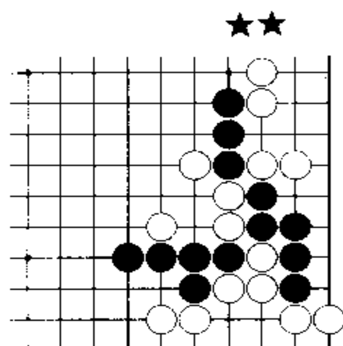

图 77

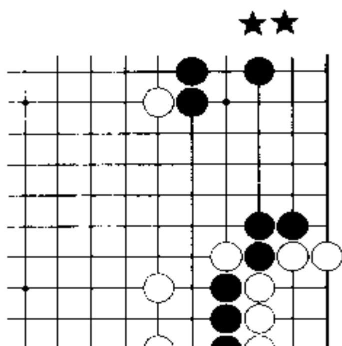

图 78

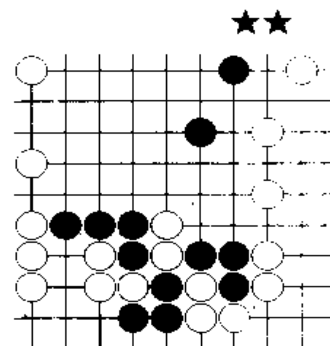

图 79

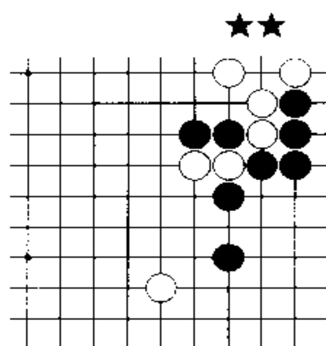

图 80

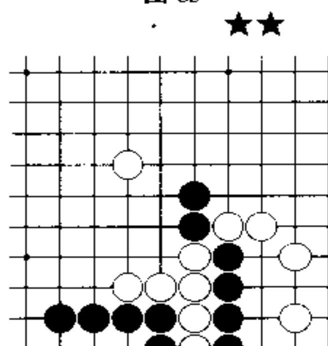

图 81

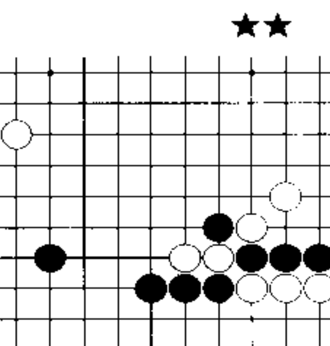

图 82


图 83


图 84


图 85


图 86


图 87

★★

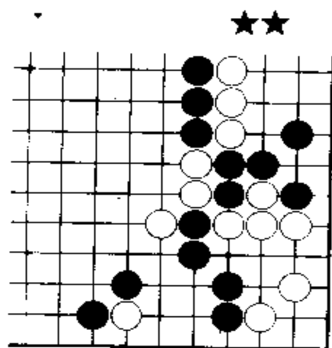


图 88

★★★

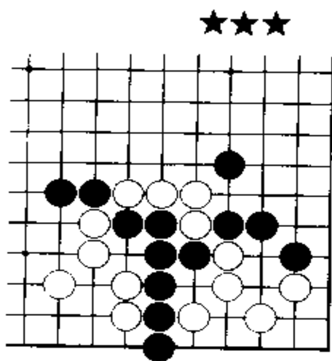


图 89

★★★

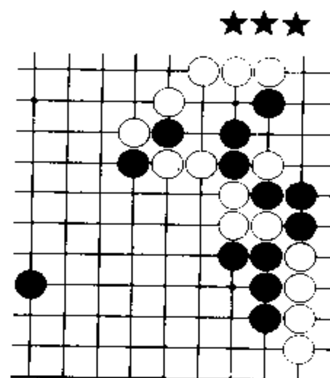


图 90

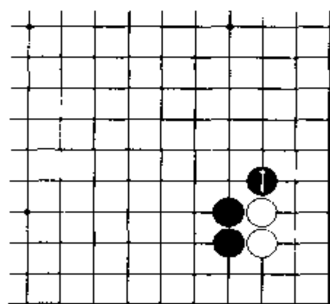
第四部分

扳

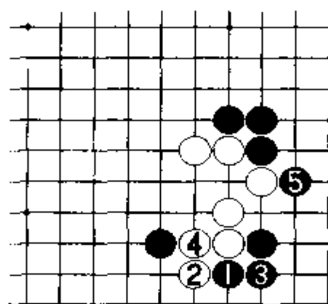
双方棋子相互紧靠时，在原有棋子斜对角交叉点处下一子，制止对方向前继续长出的着法称为“扳”，也称“扳头”（图解 1：黑❶为“扳”）。

“扳”在实战运用中较为广泛。它不仅能阻止对方前进的步伐，而且行棋紧凑。“扳”大体可分为“扳渡”与“扳断”两种方式。“扳渡”是采用扳的着法，兼起渡过的作用（见图解 2）；“扳断”是采用扳的着法，兼起切断对方棋子的作用（见图解 3）。“连扳”的着法非常激烈，它往往能起到出奇制胜的效果，尤其是在边、角部的对杀中，如能正确运用“扳”的手段，必定会使对方束手无策。故尔，在围棋的谚语中有关于破坏对方棋形而言的**“二子头必扳”**和关于对杀而言的**“两扳长一气”**的格言。

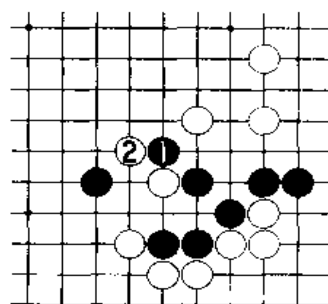
本部分共 26 道题，全部黑先。你将怎样利用“扳”的手筋来解决实战中的问题呢？



图解 1　黑❶为“扳”



图解 2　黑❶和黑❺两着棋均为“扳渡”



图解 3　黑❶扳时白②“扳断”截取黑子。

★

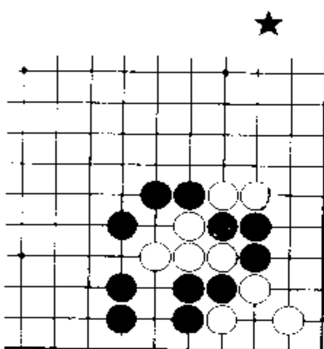


图 91

★★

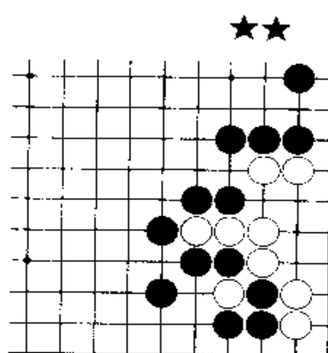


图 92

★

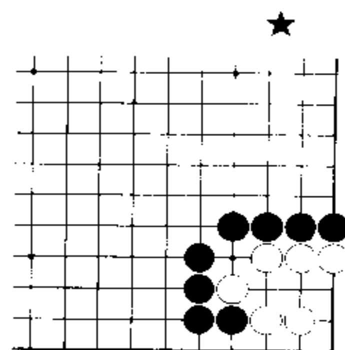


图 93

★

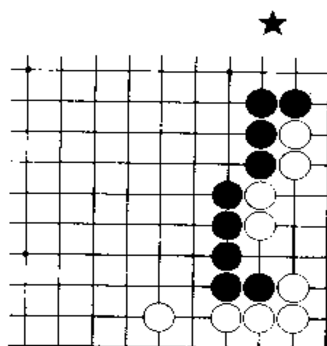


图 94

★

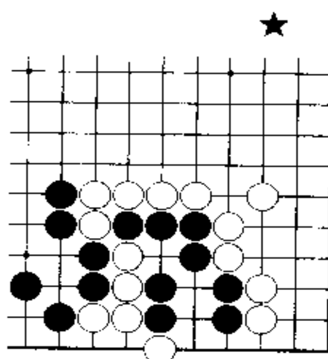


图 95

★

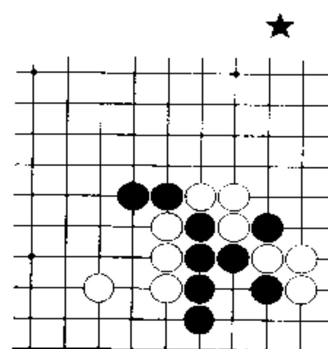


图 96

★★

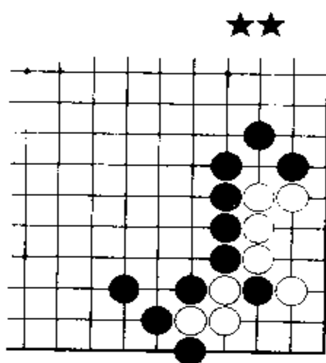


图 97

★

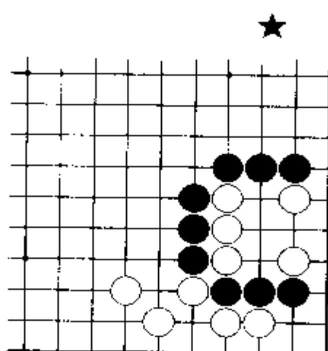


图 98

★★

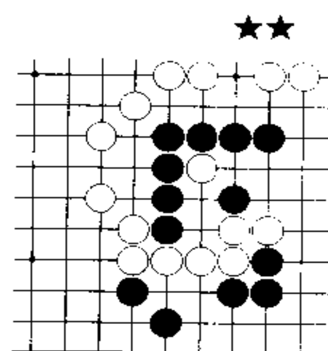


图 99

★★

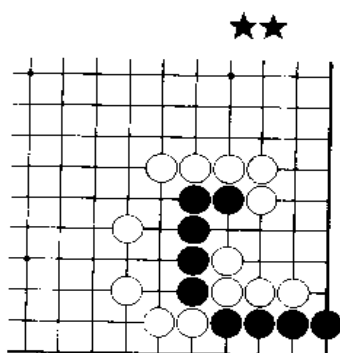


图 100

★★

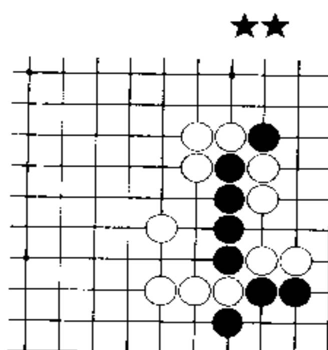


图 101

★★

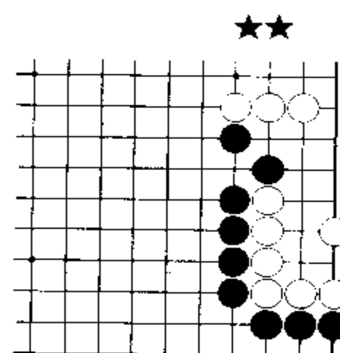


图 102

★★

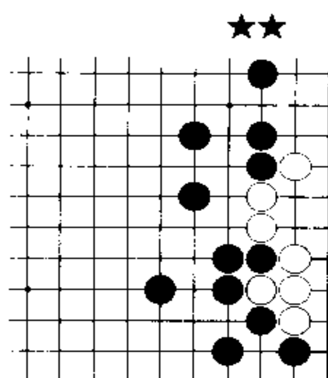


图 103

★★

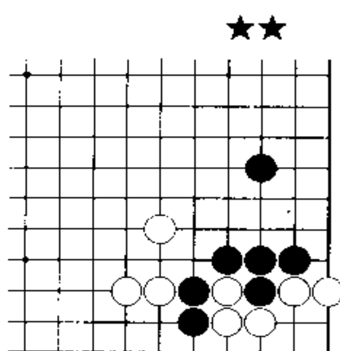


图 104

★★★

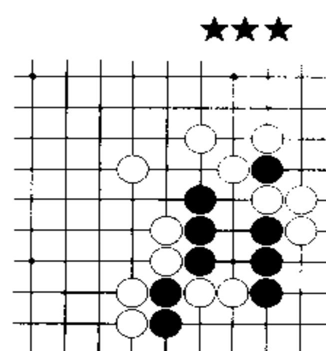


图 105

★★

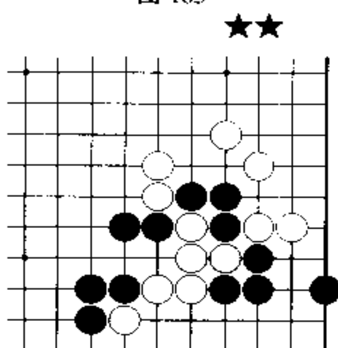


图 106

★★

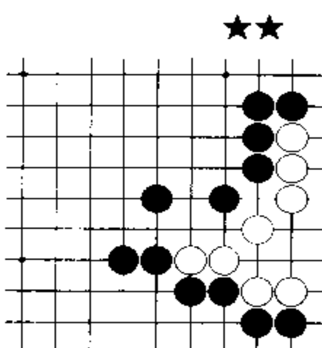


图 107

★★

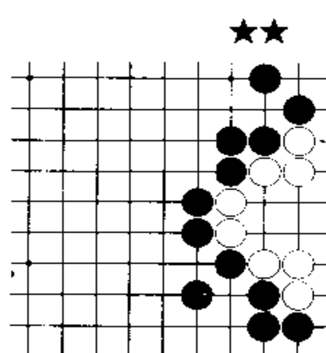


图 108

★★

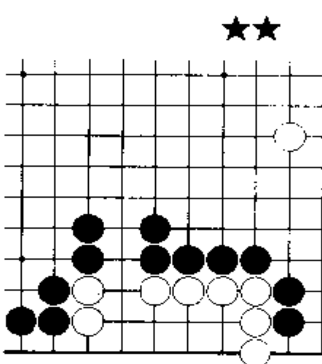


图 109

★★

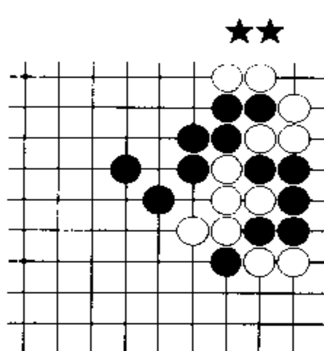


图 110

★★

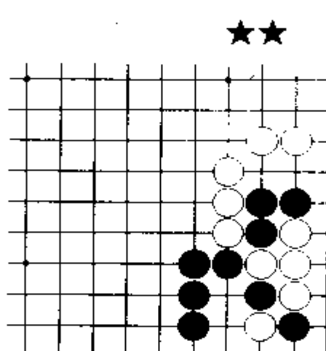


图 111

★★

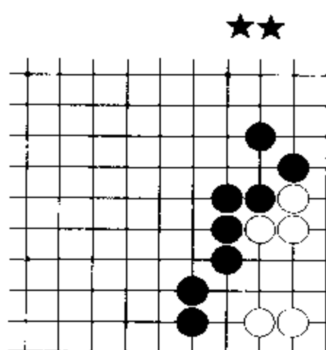


图 112

★★

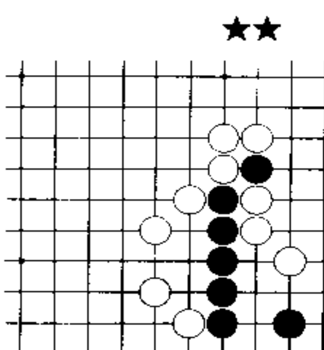


图 113

★★

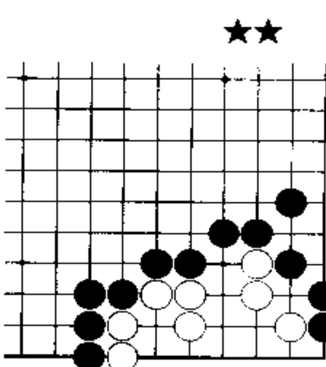


图 114

★

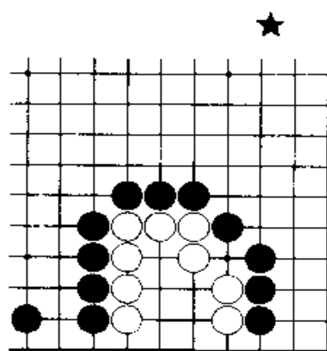


图 115

★

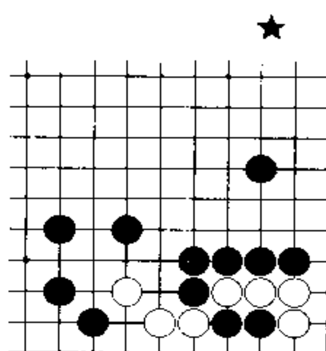


图 116

★★

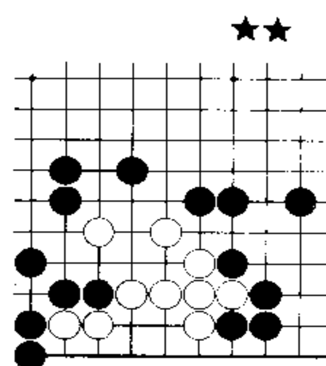


图 117

★★

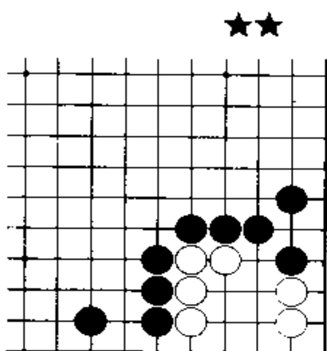


图 118

★★

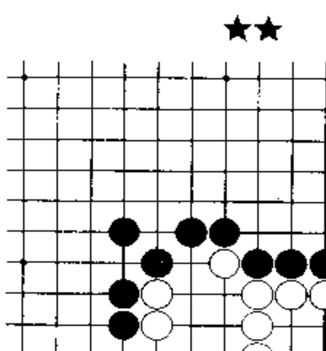


图 119

★★

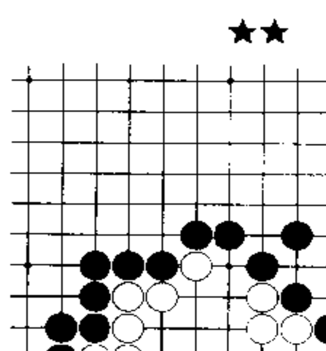


图 120

★★

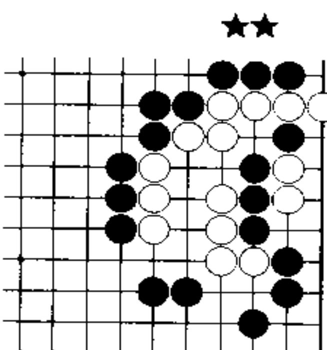


图 121

★★

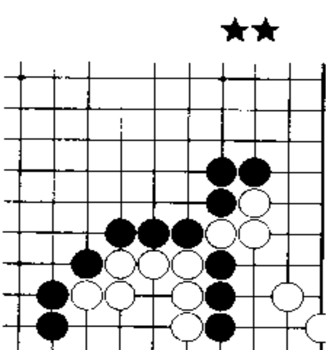


图 122

★★

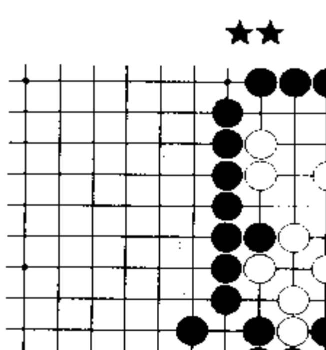


图 123

★★

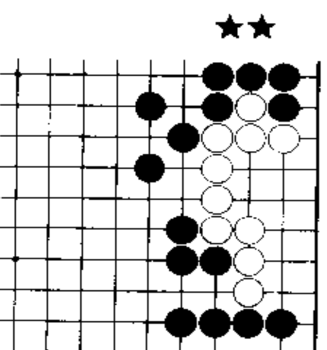


图 124

★★

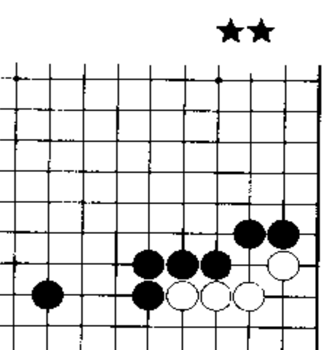


图 125

★★

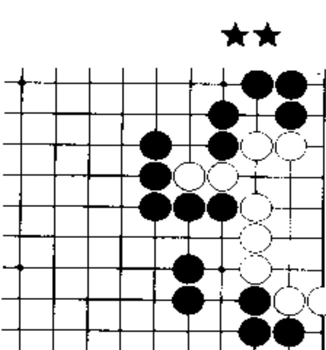


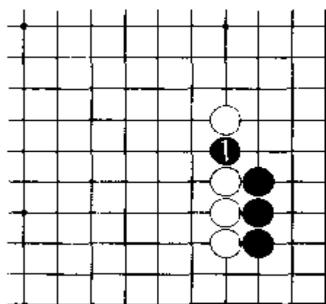
图 126

第五部分

挖

在对方间隔一路的棋子中间下一着，称为“挖”（图解黑❶为“挖”）。它是对局中的基本战术手段之一，它的作用主要有三：(1) **是利用挖的手段来分断对方**，达到各个击破的目的；(2) **是通过挖可以缩短对方的气数**，达到置敌方于死地的目的；(3) **是利用挖的方法，可以破坏对方的眼位**，杀掉对方的弱棋。在激烈的对杀中，一着锐利的“挖”，好比一枚重磅炸弹，可为攻击与歼灭敌人创造有利的条件。

本部分共 36 道题，全部黑先。相信通过“挖”的练习，一定会使你能够在今后的对局中对“挖”的战术运用自如。



图解　黑❶为“挖”

★

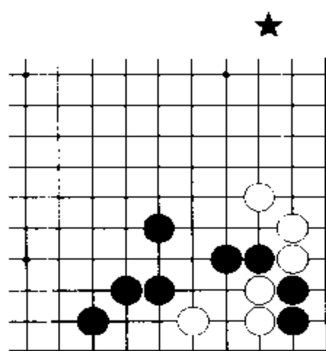


图 127

★

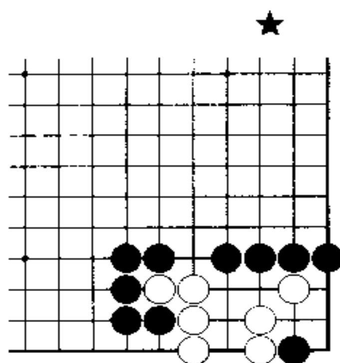


图 128

★

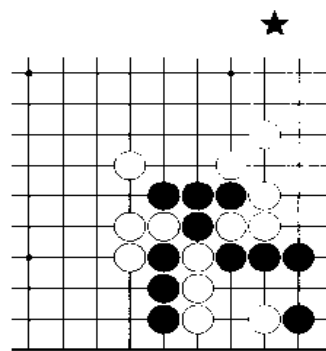


图 129

★

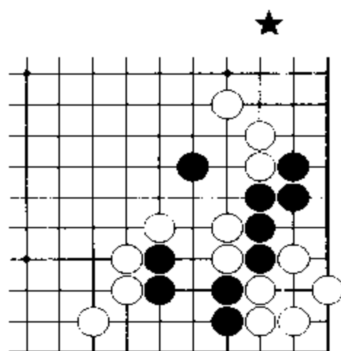


图 130

★

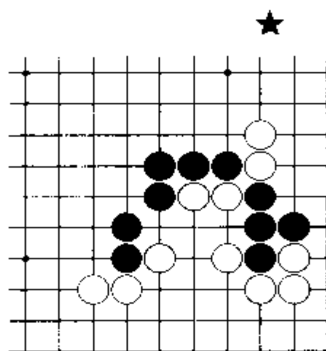


图 131

★

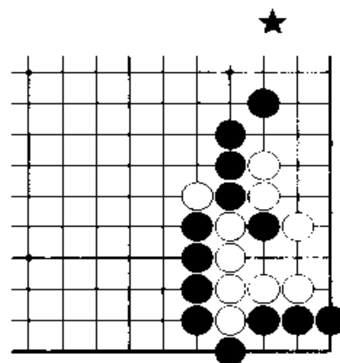


图 132

★

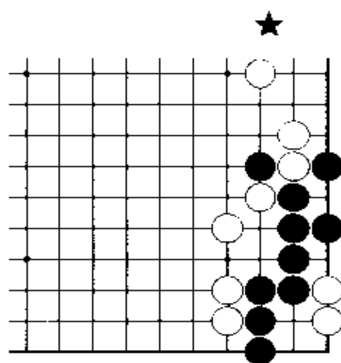


图 133

★★

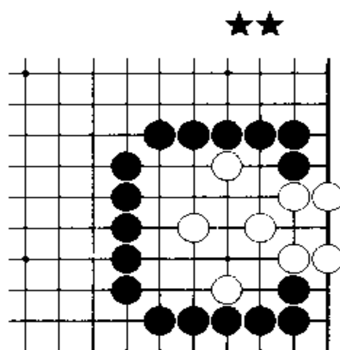


图 134

★

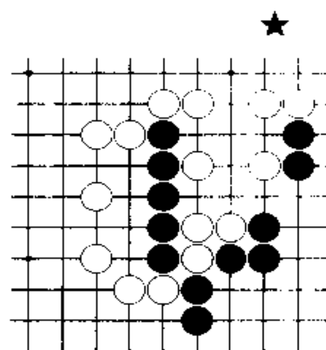


图 135

★★

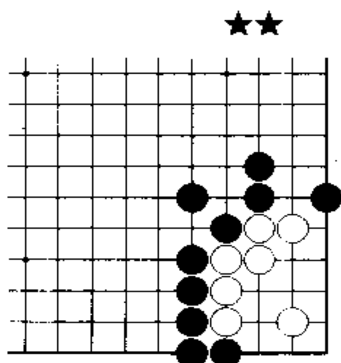


图 136

★★

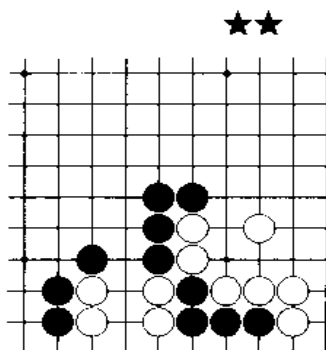


图 137

★

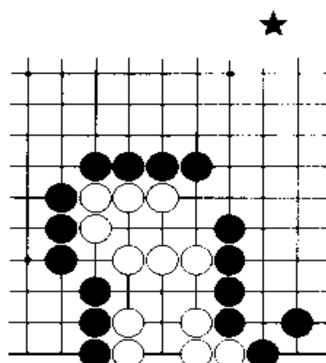


图 138

★★

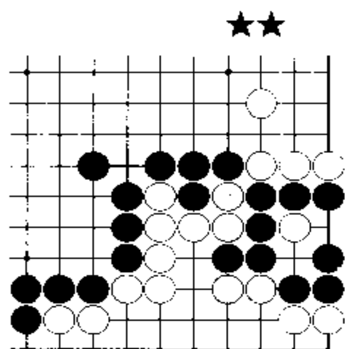


图 139

★

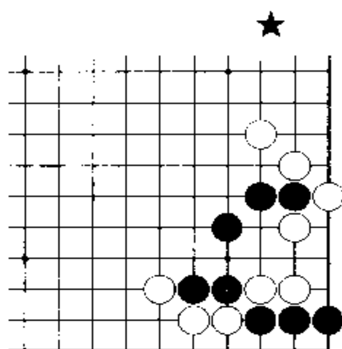


图 140

★

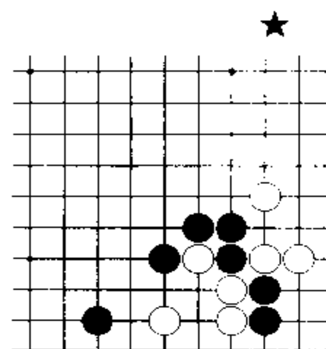


图 141

★★

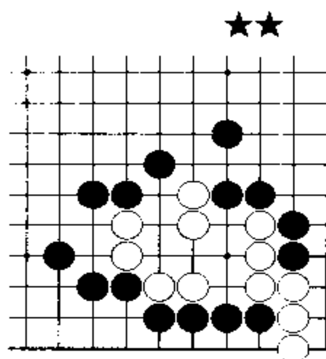


图 142

★★

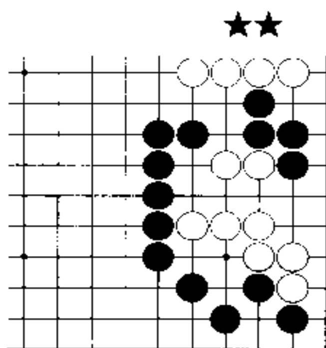


图 143

★★

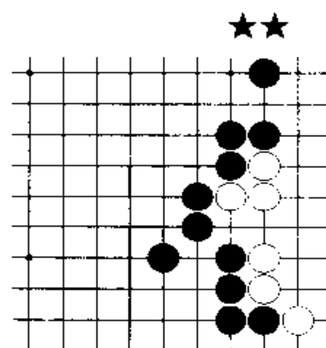


图 144

★★

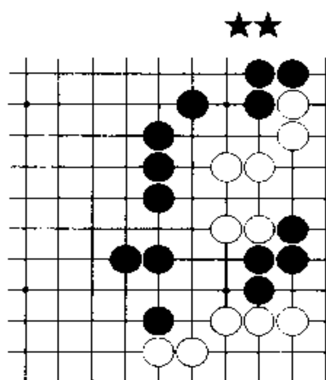


图 145

★

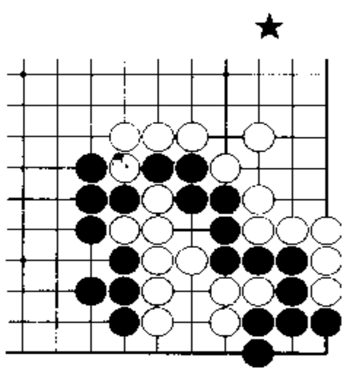


图 146

★★

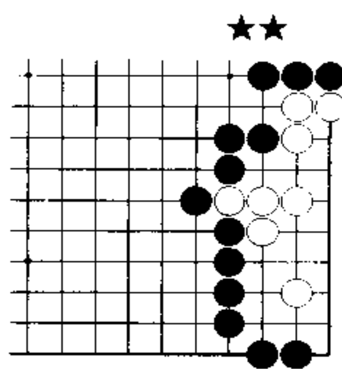


图 147

★

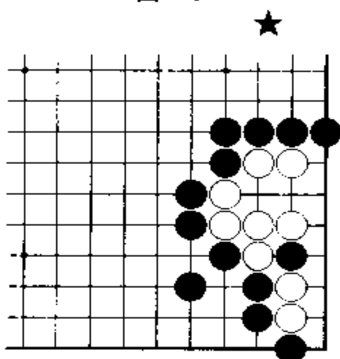


图 148

★★

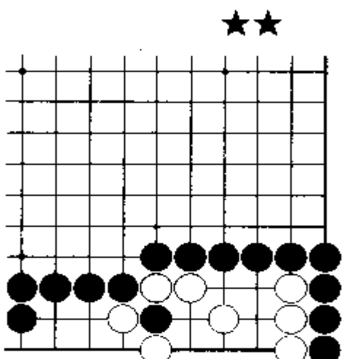


图 149

★★

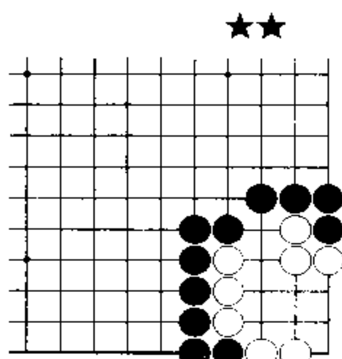


图 150

★★★

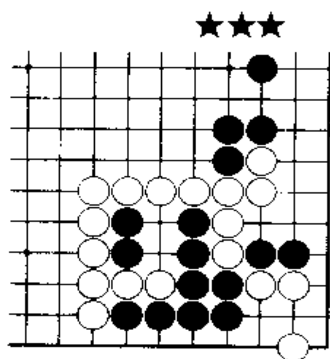


图 151

★★

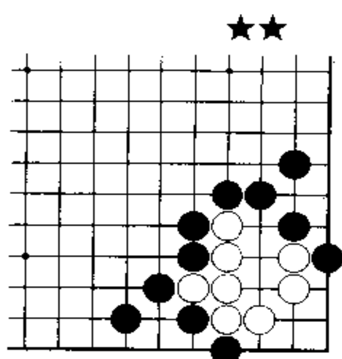


图 152

★★

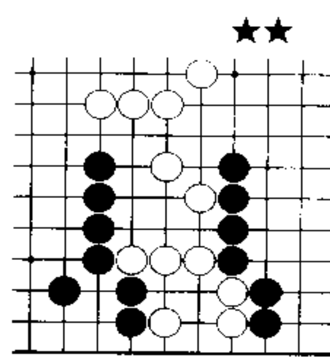


图 153

★★

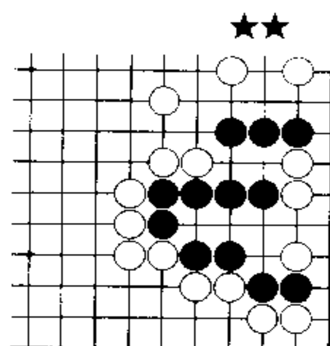


图 154

★★★

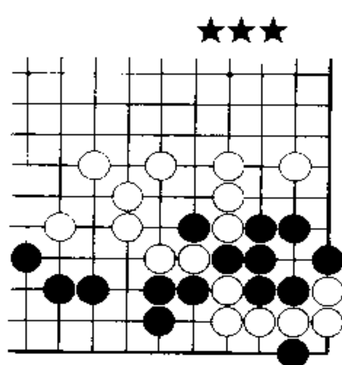


图 155

★★

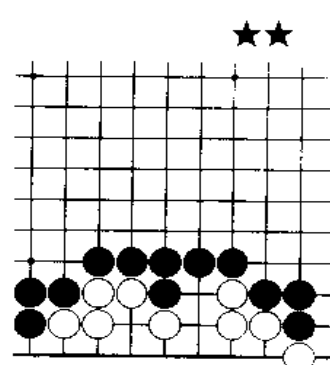


图 156

★★

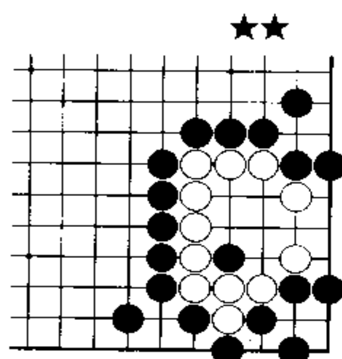


图 157

★★★

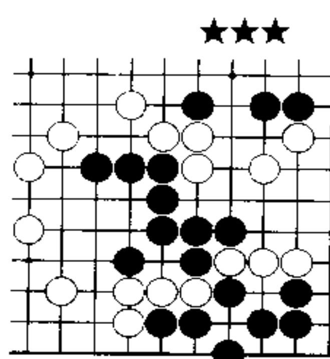


图 158

★★

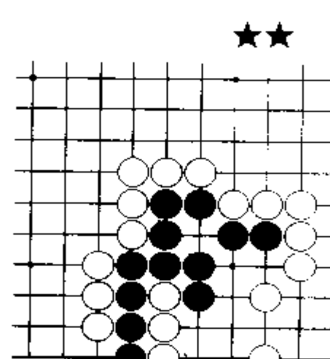


图 159

★

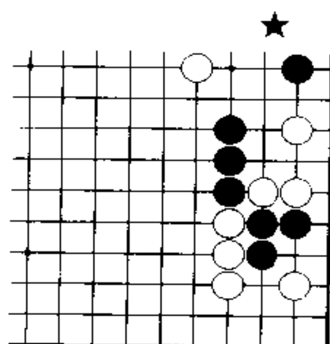


图 160

★★

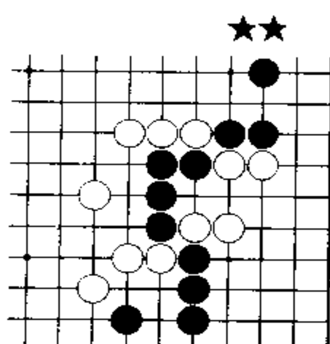


图 161

★★★

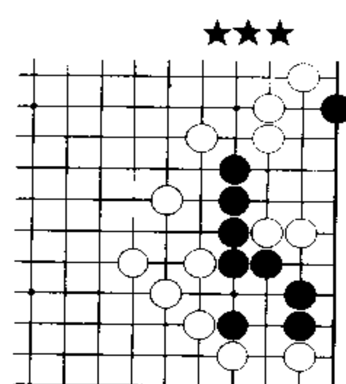


图 162

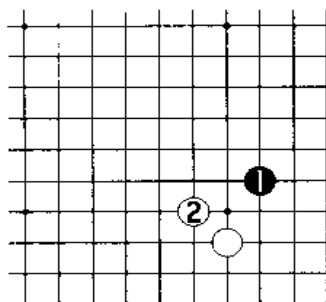
第六部分

尖

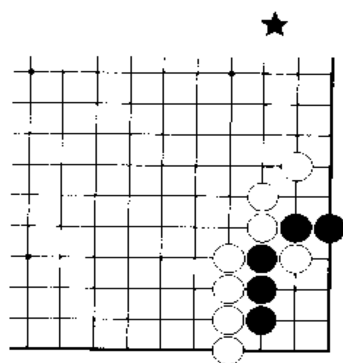
从己方棋子出发斜格走一步，称为“尖”。

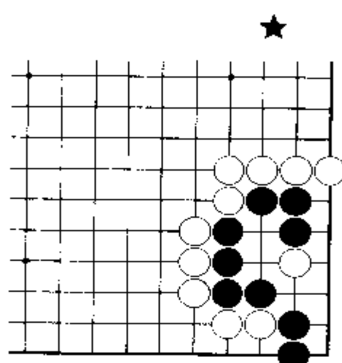
“尖”在围棋实战中使用频率极高，它与“长”、“接”相比较，展开的速度较快；与跳、飞相比较，自身的联络更为紧密，所以它兼有二者之优。围棋谚语**“凡尖无恶手”**，道出了“尖”在对局中的优势所在。但是应该注意的是，无恶手并非皆好棋，这只是相对而言，重要的是要选择好“尖”的时机。一般来讲，当己方正处于被敌方攻杀的紧要关头，求生的本能告诉我们要马上做活。那么，首当其冲的选择当然是要尖，因为它不但步伐坚实，而且有利于眼位的形成。一手轻盈的小尖，定能化冰雪为春雨，围棋谚语称之为**“棋逢难处走小尖”**。

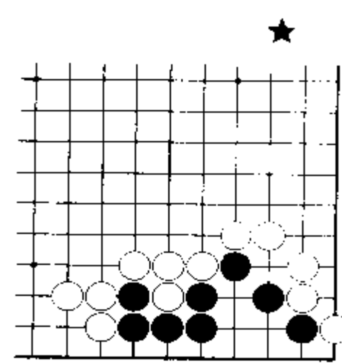
本部分共36道题，全部黑先，你能正确运用“尖”的手段吗?

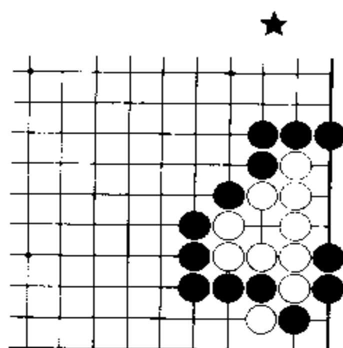


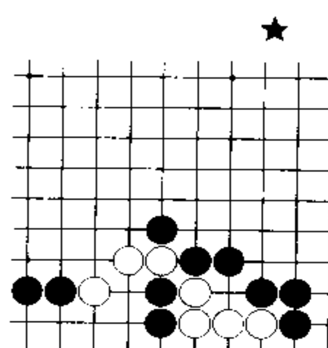
图解　黑❶挂角，白②即为“尖”。

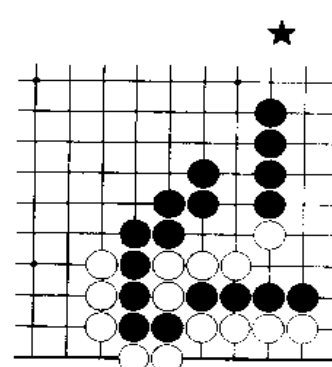

图 163

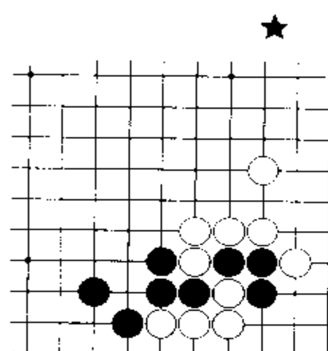

图 164

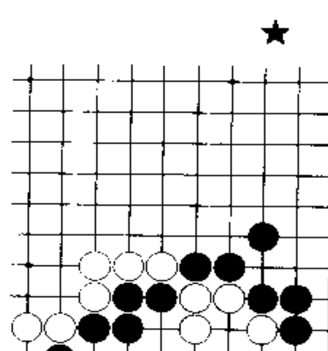

图 165

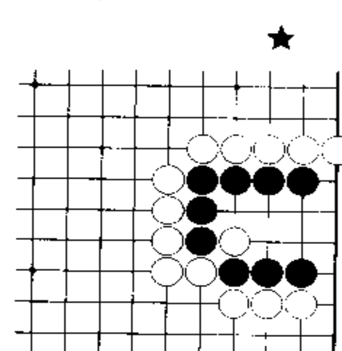

图 166

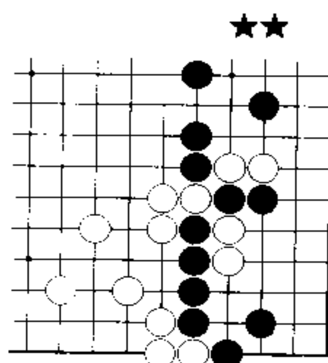

图 167


图 168


图 169


图 170


图 171


图 172

★★

图 173

★★

图 174

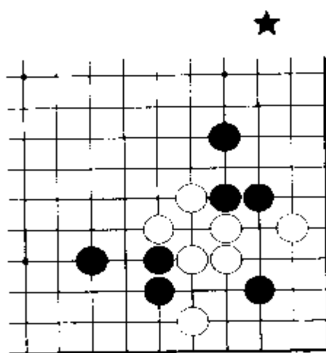


图 175

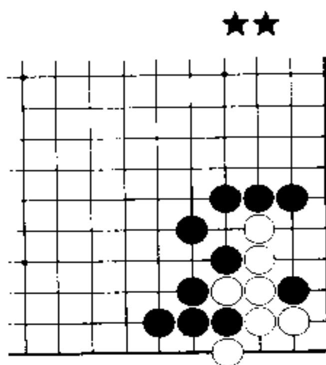


图 176

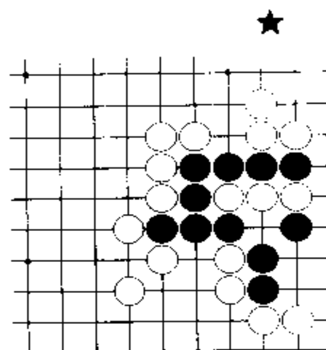


图 177

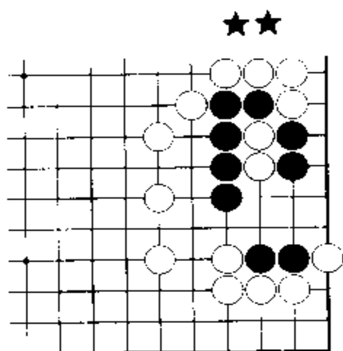


图 178

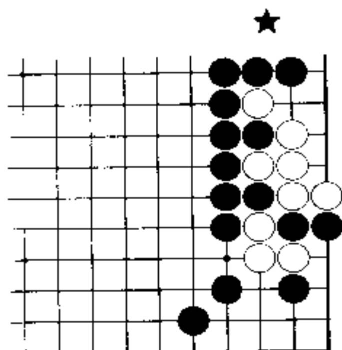


图 179

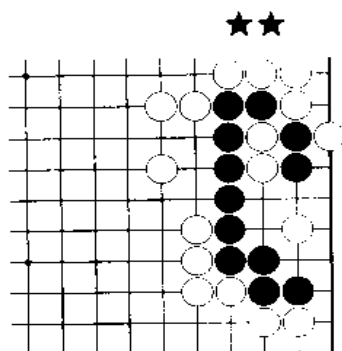


图 180

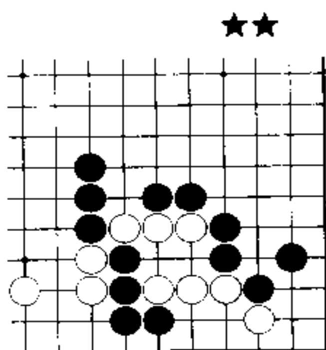


图 181

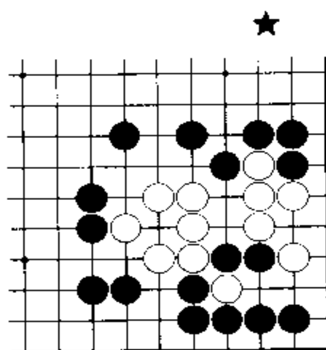


图 182

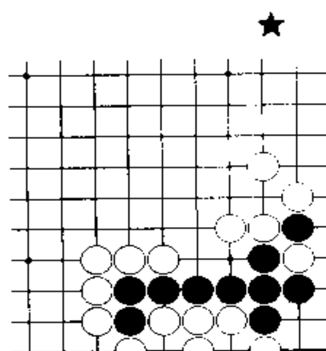


图 183

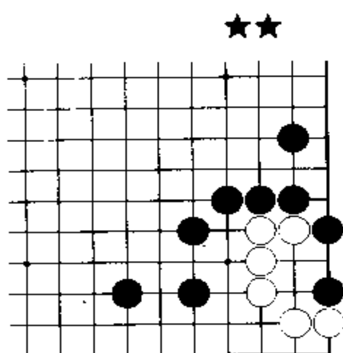


图 184

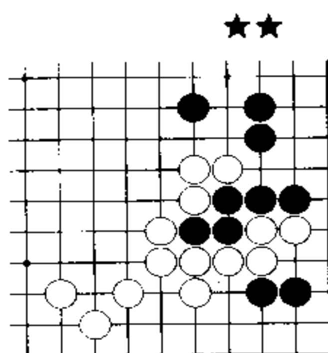


图 185

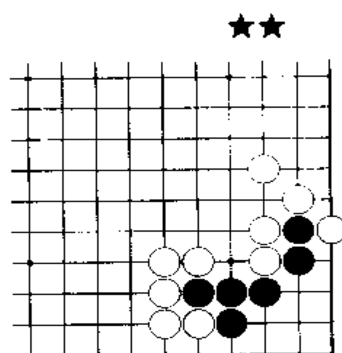
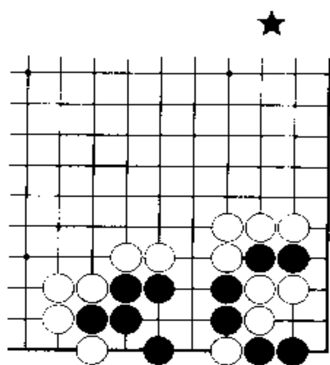
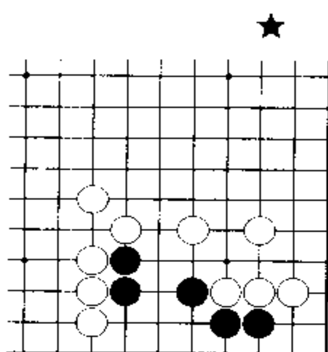
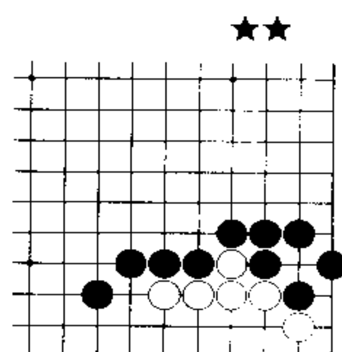
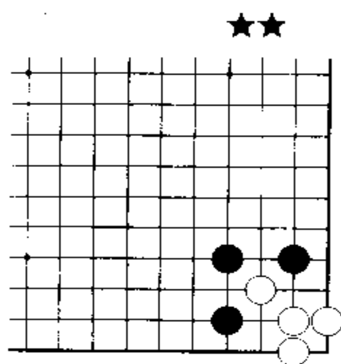


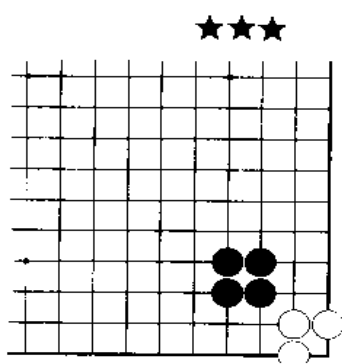
图 186

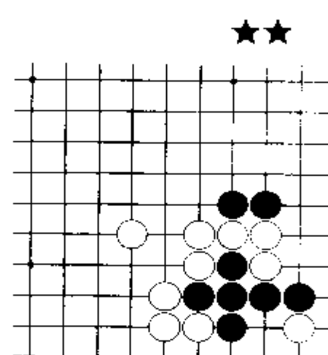

图 187

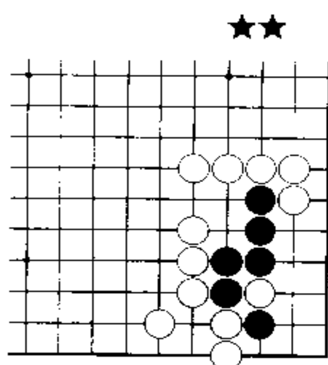

图 188

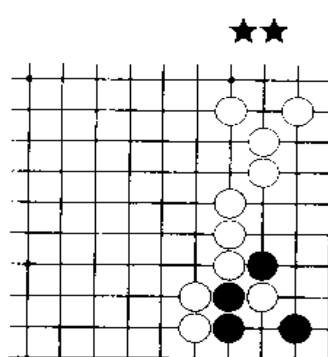

图 189

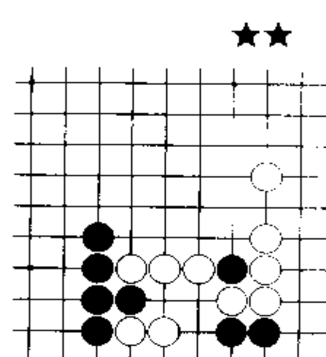

图 190

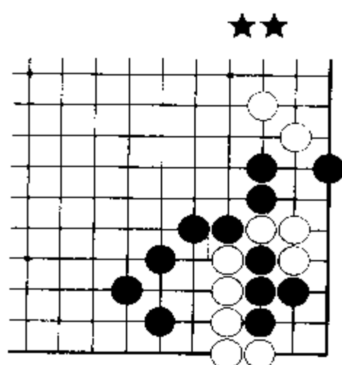

图 191

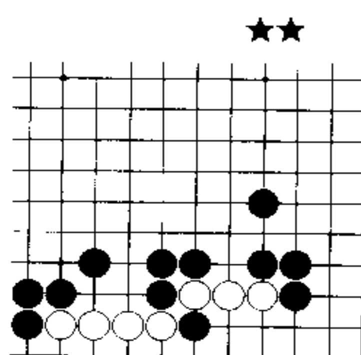

图 192

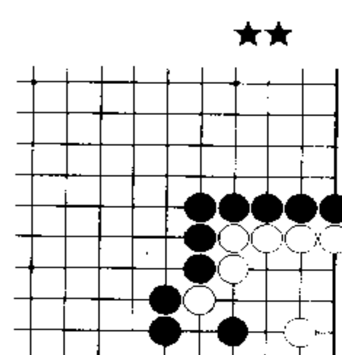

图 193


图 194


图 195


图 196


图 197


图 198

第七部分

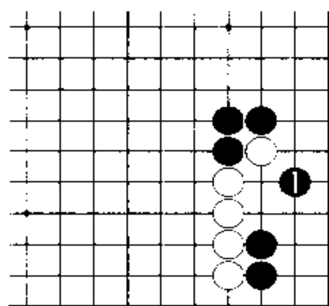
渡

在对方棋子的底部下一着，使己方两部分棋子从接近棋盘边线处（一般是指在三路以下）取得联络，称之为“渡”。它与“盘渡”略有差别，盘渡是使不相连续的棋从沿边一路或二路渡过，转危为安，这当然需要运用一定的技巧（图解1黑❶为“渡”，图解2为“盘渡”）。

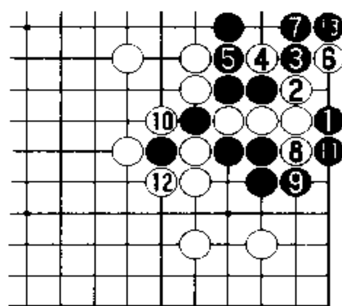
“渡”是对局中常用手段之一。对局时如本方的棋子已被对方包围，无法做活且又不能攻杀对方，那么此时利用渡过的手段即可转危为安，同时也会使对方前功尽弃，它对于奠定胜局将会起到重要的作用。这就如同军事战争中“打得赢就打，打不赢就走”的策略，它与“三十六计走为上”是同一个道理。

如果你想提高棋力，那么请你千万不要放过“渡”的机会，并在实战锻炼中掌握盘渡的技巧。

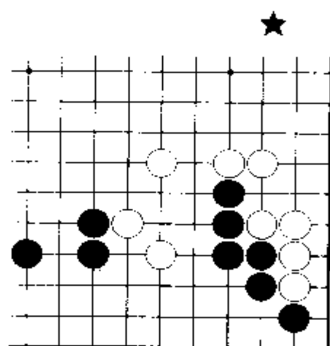
本部分共27道题，全部黑先。你能利用渡过的技巧来解决实战中的问题吗？

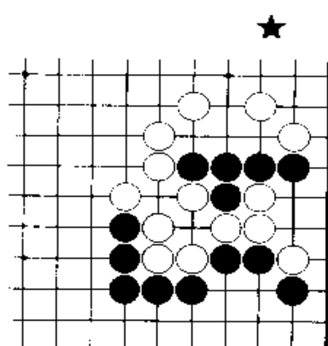


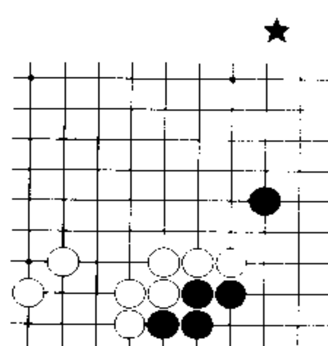
图解1　黑❶为“渡”，它使角部两个黑子与外面的黑子通连。

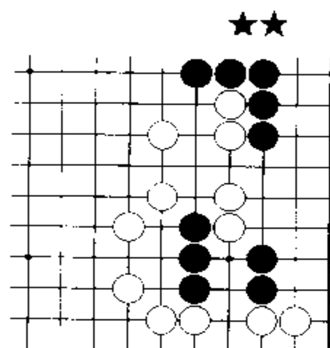


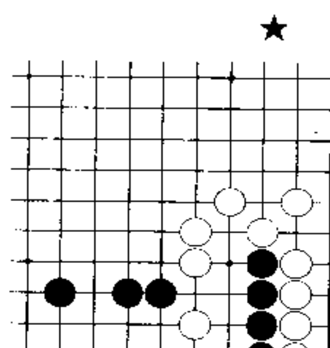
图解2　黑❶顶是巧着，至⓭打，黑方三子终于从一路“盘渡”连回。

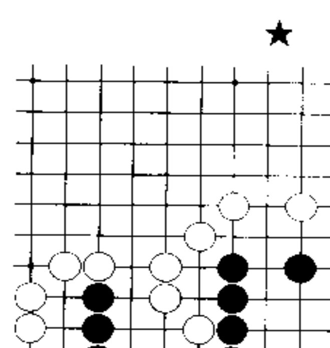

图 199

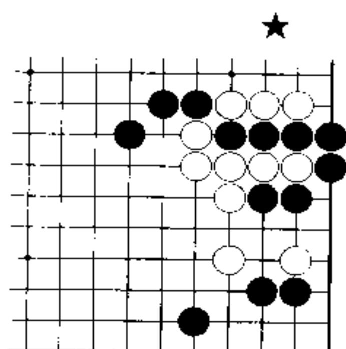

图 200

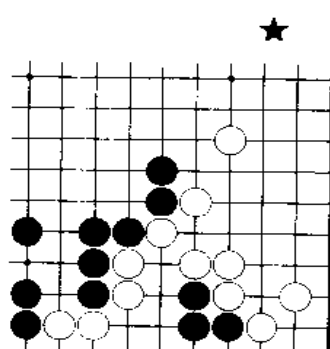

图 201

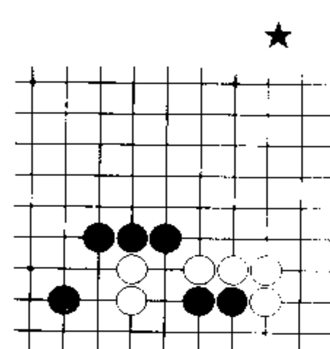

图 202

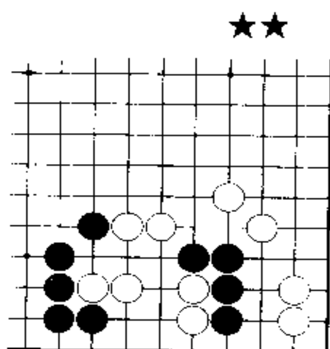

图 203

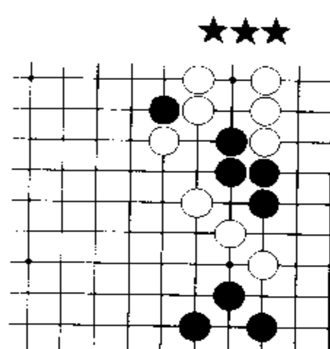

图 204

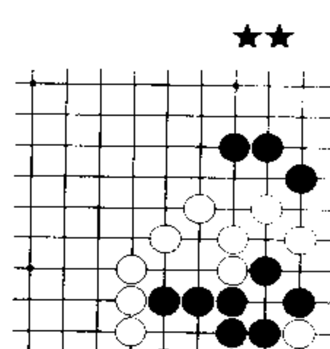

图 205


图 206


图 207


图 208


图 209


图 210

★★★

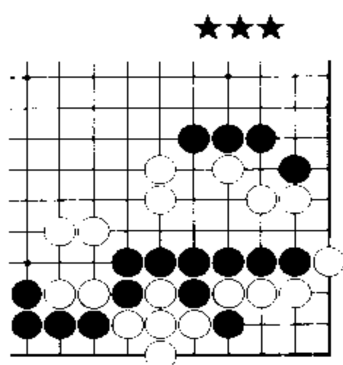


图 211

★★

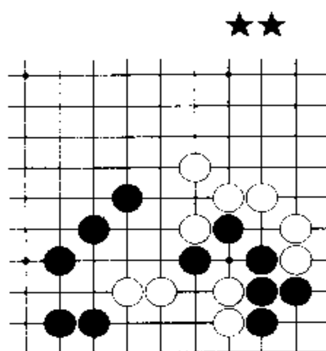


图 212

★★

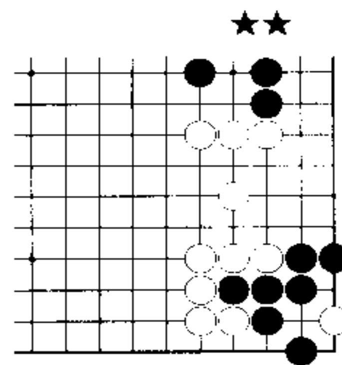


图 213

★

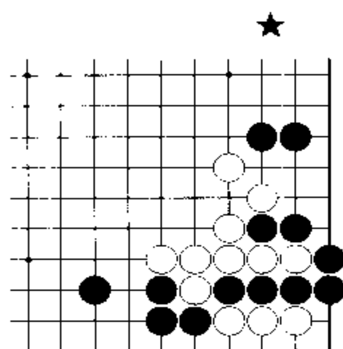


图 214

★★

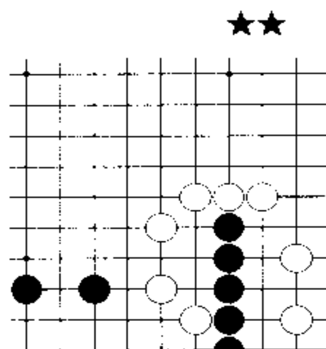


图 215

★★

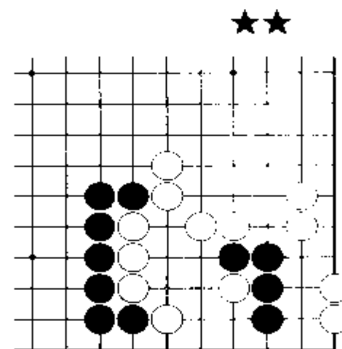


图 216

★★

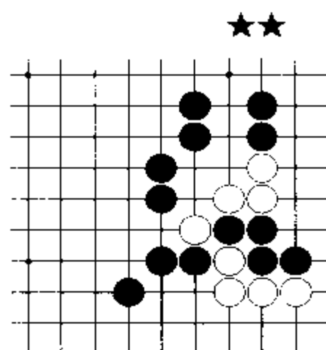


图 217

★★

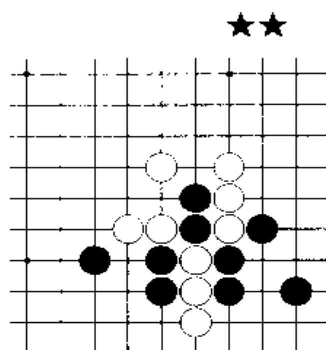


图 218

★★

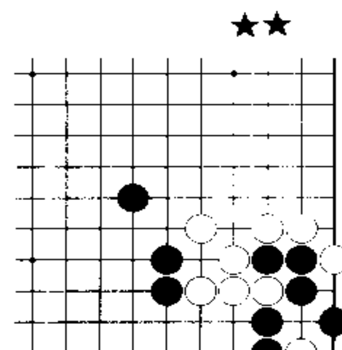


图 219

★

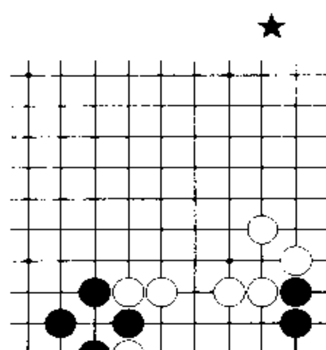


图 220

★★

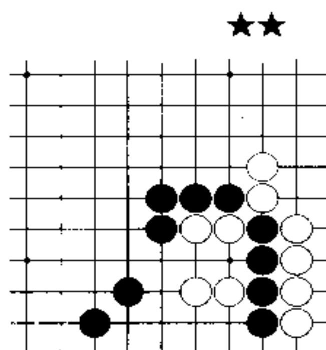


图 221

★★

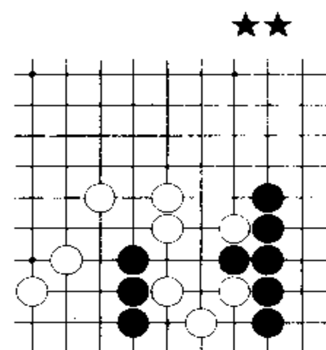


图 222

★

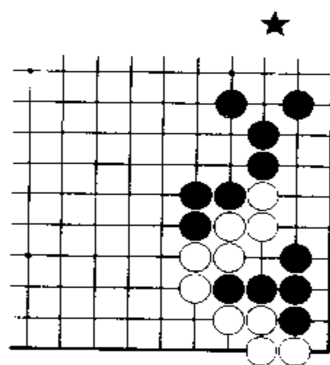


图 223

★★★

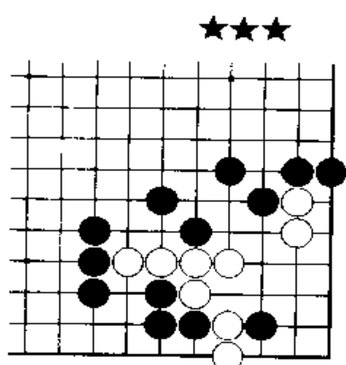


图 224

★★

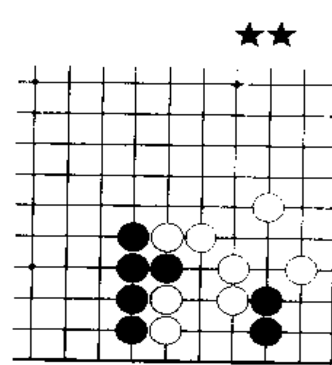


图 225

第八部分

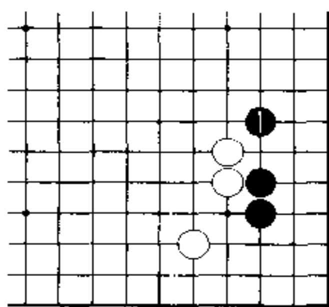
跳

在原有棋子的同一条横线或直线上间隔一路下子，称为“跳”（图解黑❶为“跳”）。

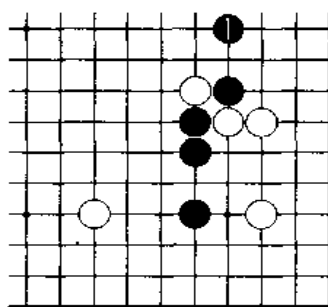
“跳”与“关”、“拆一”的着法相似，但“跳”多数指边、角一带或与敌子接近并周旋时的着法。“跳”的作用一般有：（1）**走好己方的棋形或破坏对方的棋形**；（2）**争先入腹**；（3）**成地破地**。对局时当本方棋子受到敌方左右夹击时，为了走畅弱棋，常常采用“跳”的方法逃出。围棋谚语**“逃要跳，追要飞”**，指的是逃跑时要用跳的方法，追击时要用飞的方法，这也是双方较量速度的着法。“跳”的速度虽然较快，但其缺点是容易被对方挖断，所以“跳”的步伐必须适度。

在边、角一带双方相互周旋对杀时，一着轻巧的“跳”，如同射向敌方的弓箭难以抵防。

本部分共36道题，全部黑先。相信通过“跳”的练习，你的棋艺水平必定有所提高。



图解　黑❶为“跳”。



图解　黑❶为“跳”。

★

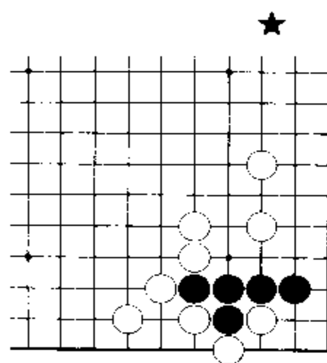


图 226

★

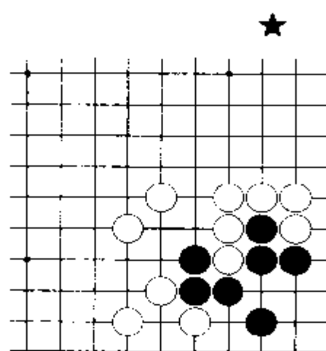


图 227

★

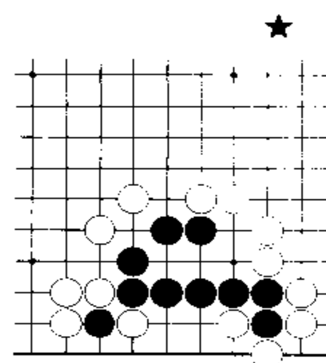


图 228

★★

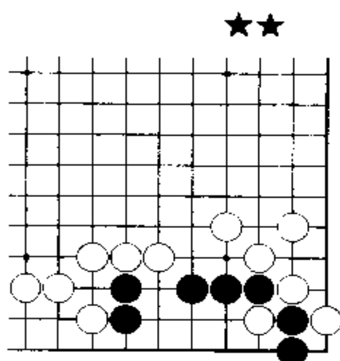


图 229

★★

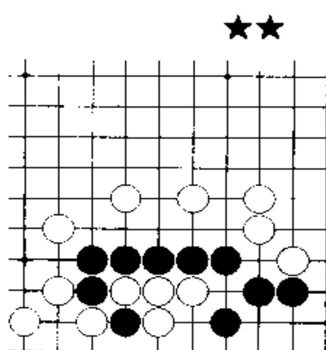


图 230

★★

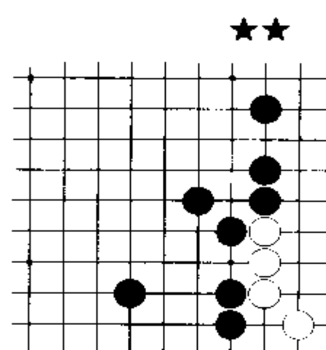


图 231

★

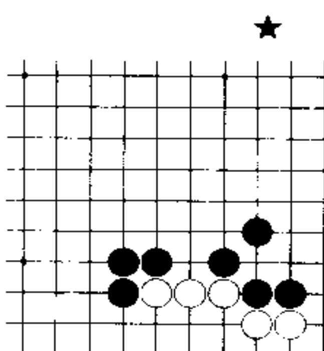


图 232

★

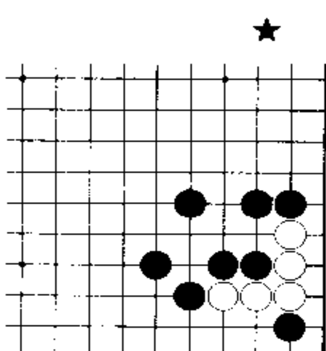


图 233

★

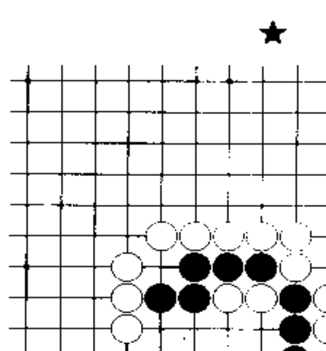


图 234

★

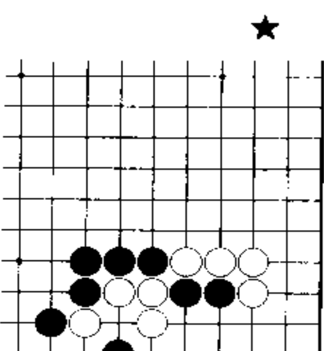


图 235

★

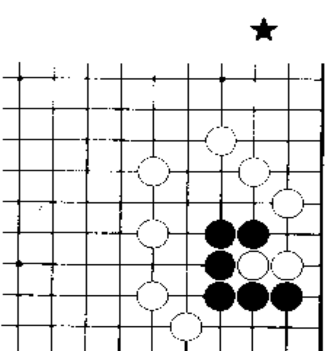


图 236

★

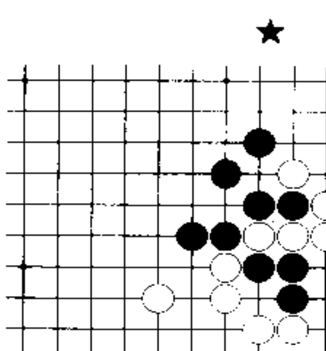


图 237

★★

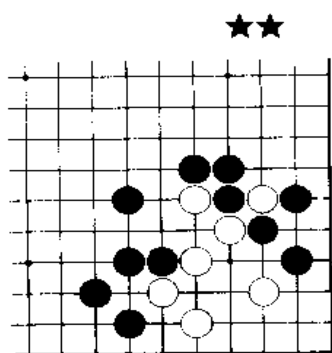


图 238

★

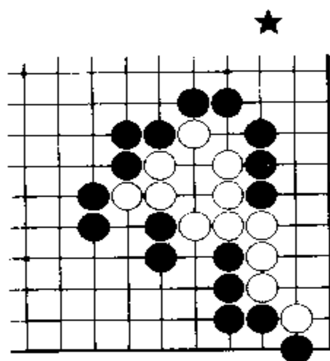


图 239

★

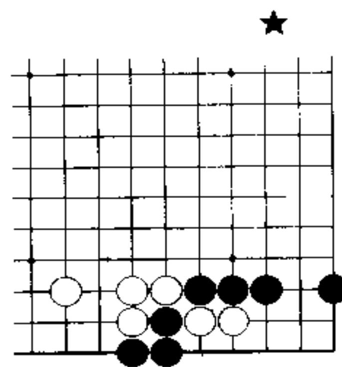


图 240

★

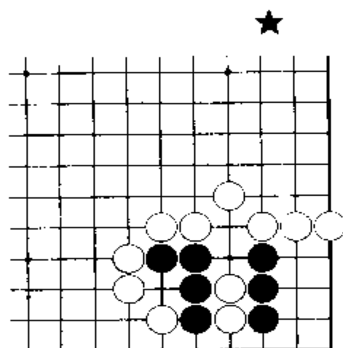


图 241

★★

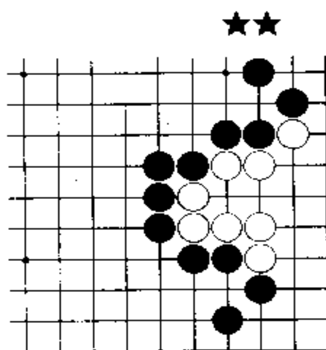


图 242

★★

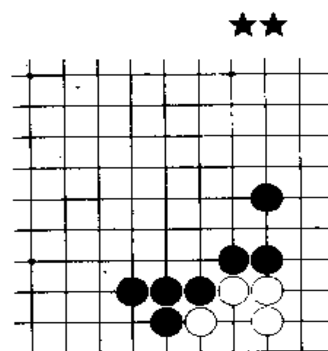


图 243

★★

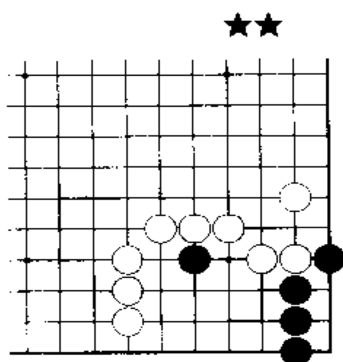


图 244

★★★

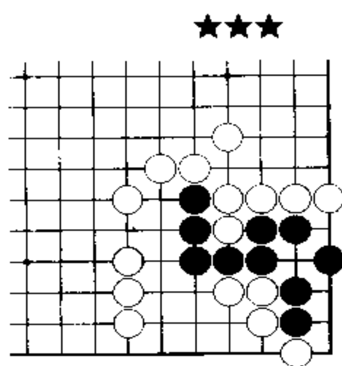


图 245

★★★

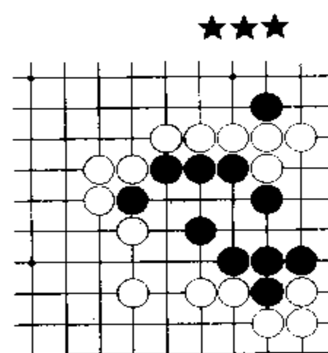


图 246

★★

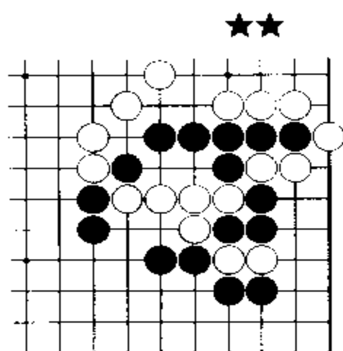


图 247

★★

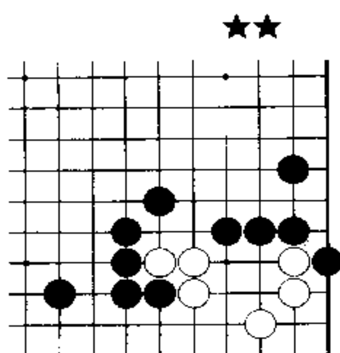


图 248

★★

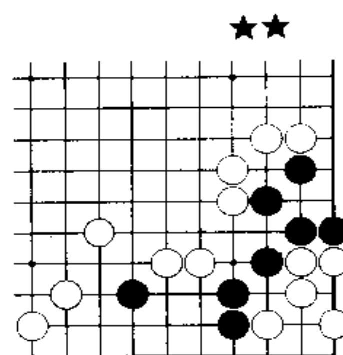


图 249

★★

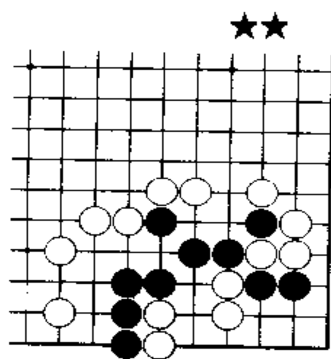


图 250

★★

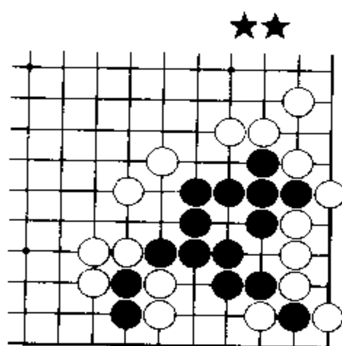


图 251

★★

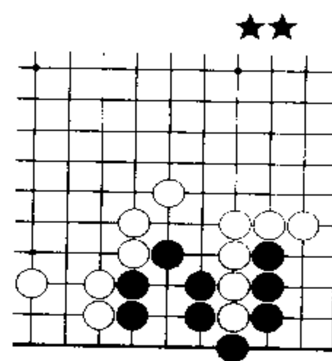


图 252

★★

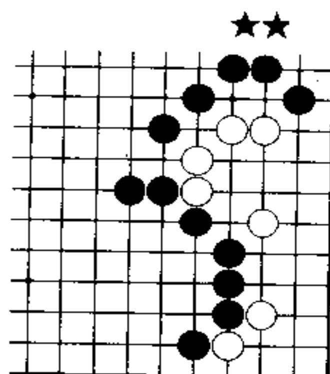


图 253

★★

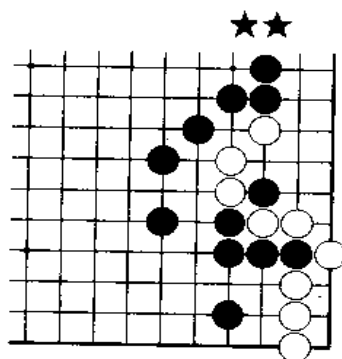


图 254

★★

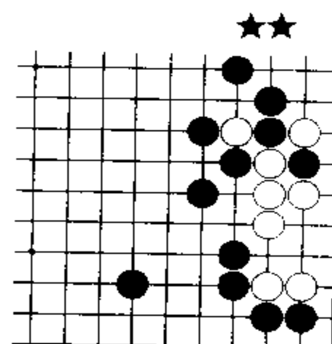


图 255

★★

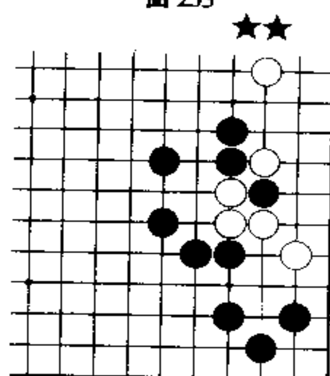


图 256

★★

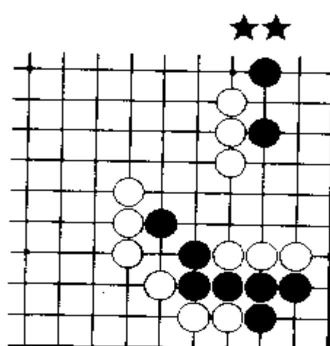


图 257

★★

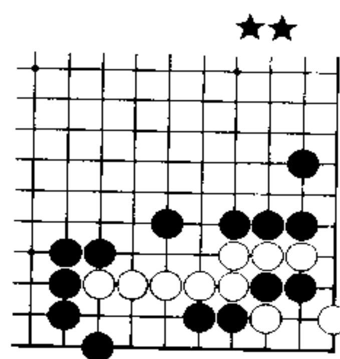


图 258

★

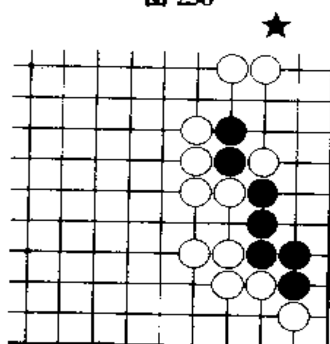


图 259

★

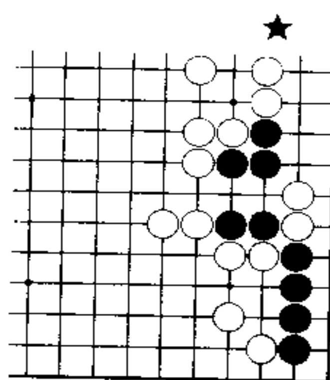


图 260

★★

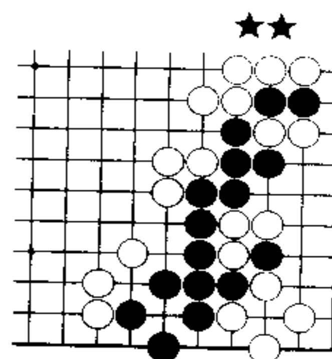


图 261

第九部分

夹

走一着棋将对方的一个子夹在本方两个棋子中间，称为“夹”(图解黑❶为“夹”)。

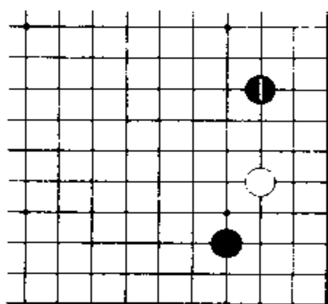
“夹”是围棋基本战术手段之一，主要用于攻击的场合，有“虚夹”与“紧夹”两种方式：“虚夹”是指对敌方棋子进行间隔几路的着法，这是古代的术语，它相当于现代的一间夹、二间夹等，它们均属于间接进攻的范畴；而对杀中的“紧夹”则与其不同，它最大的特点是在攻击时具有直接性，并且杀伤力较大，破坏性也较强。军事战争中的前后夹击，会使敌人首尾不能相及；而围棋对杀中的夹击，常使对方陷入被动局面，如在应对时稍有不慎，就会造成重大损失。故尔，棋经中有**“击左则视右，攻后则瞻前”**的警示，它告诫我们在硝烟弥漫的对杀战场，作为“指挥官”的棋手，要永远保持清醒的头脑和敏捷的思维。这就要求我们做到：

一、沉着冷静、临危不惧，随机应变、化险为夷；

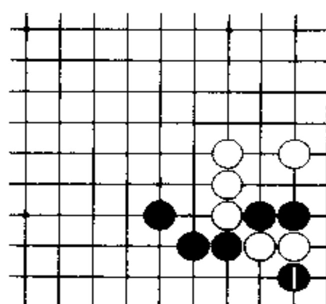
二、要有良好的大局观和灵活机动的战略战术。大局观的正确与否决定了行棋的方向，而战术是否运用得当决定了战役的成败；

三、要有扎实的基本功和过硬的手筋技巧。这是重中之重、万事之基。

本部分共36道题，全部黑先。你能运用“夹”的手段与敌方进行真刀真枪的对杀吗？



图解　黑❶为“夹”(虚夹)



图解　黑❶为“夹”(紧夹)

★

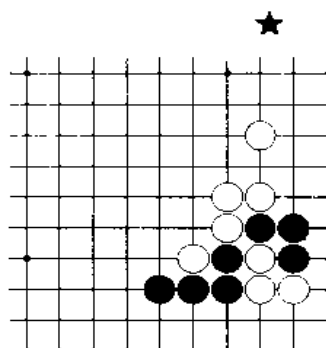


图 262

★★

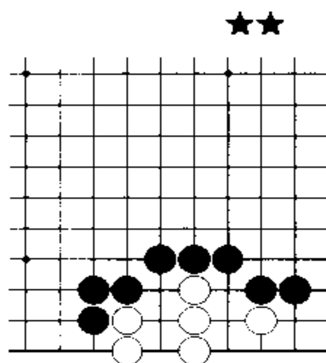


图 263

★★

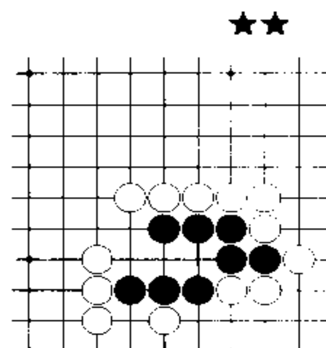


图 264

★★

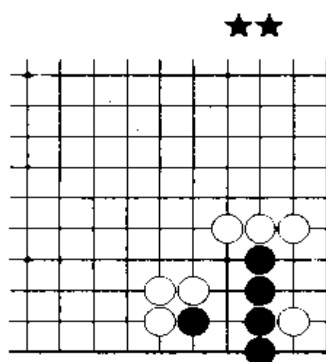


图 265

★

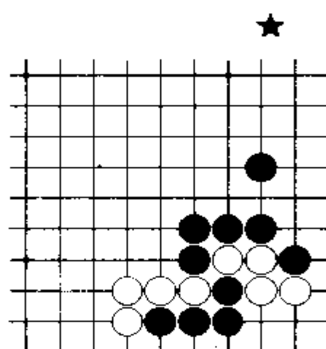


图 266

★

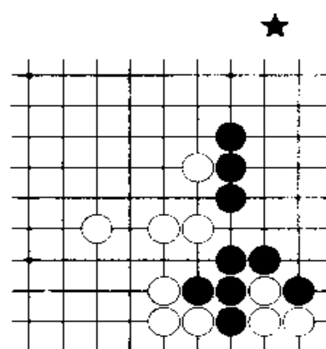


图 267

★

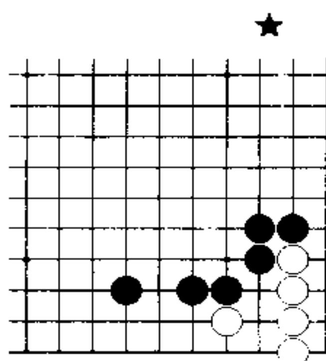


图 268

★

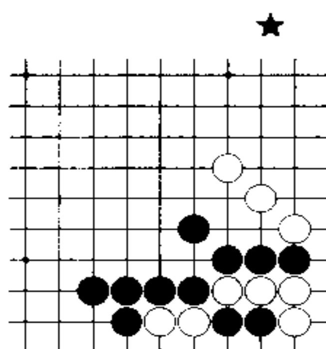


图 269

★★

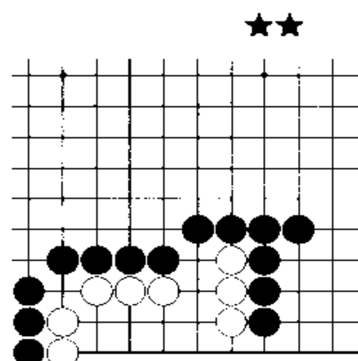


图 270

★★

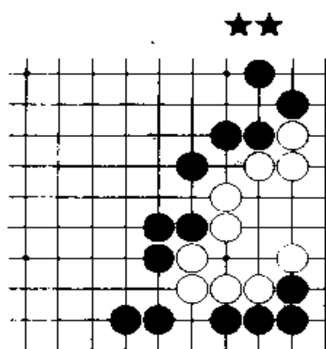


图 271

★★

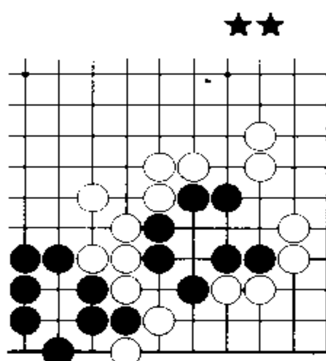


图 272

★★

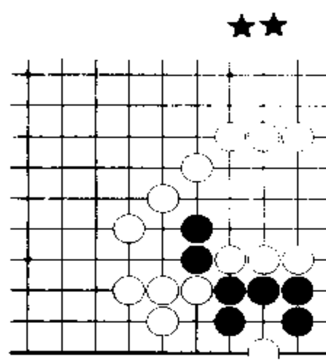
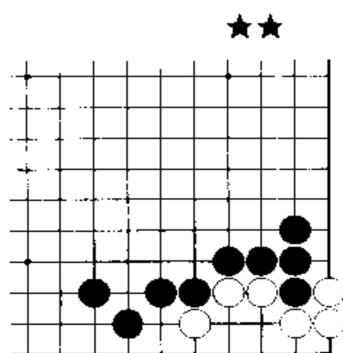
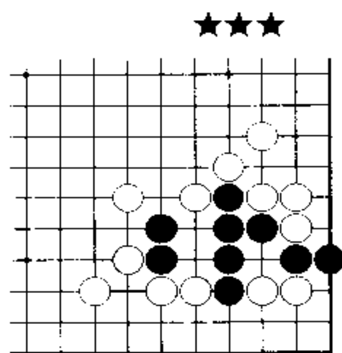
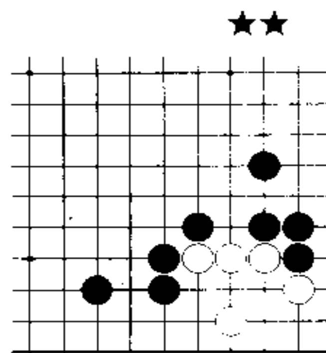
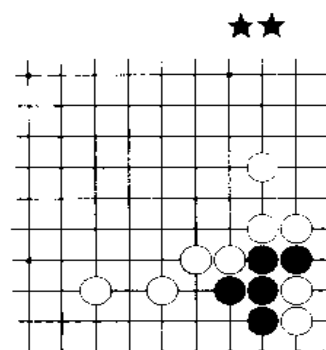


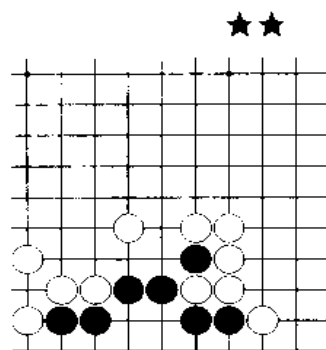
图 273

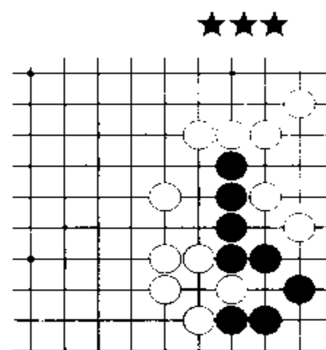

图 274

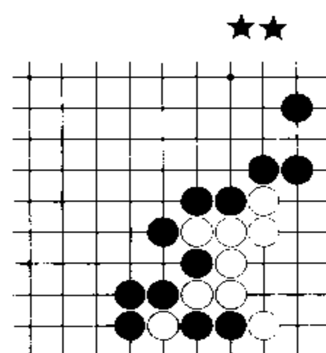

图 275

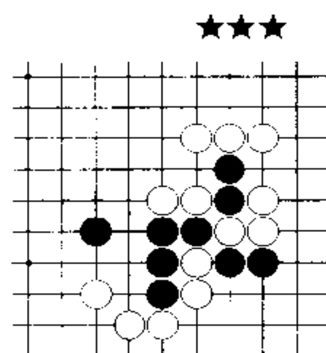

图 276

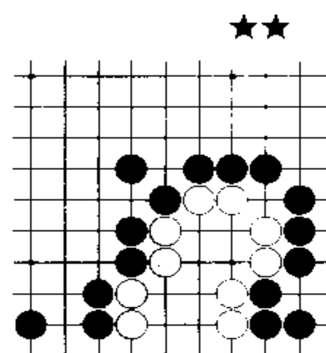

图 277

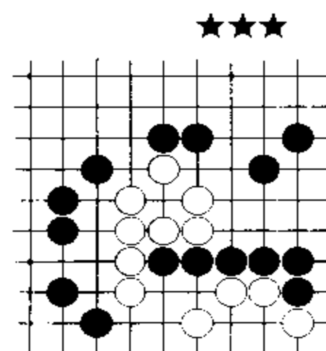

图 278

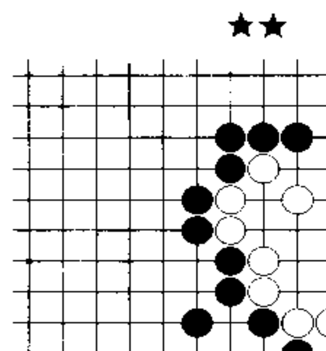

图 279

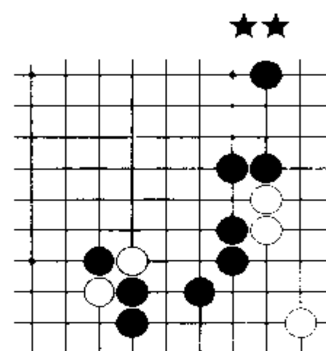

图 280


图 281


图 282


图 283


图 284


图 285

★★

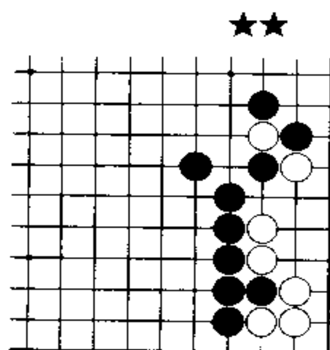


图 286

★

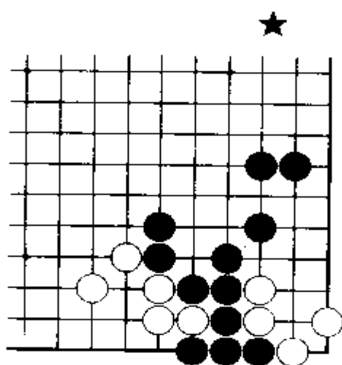


图 287

★★

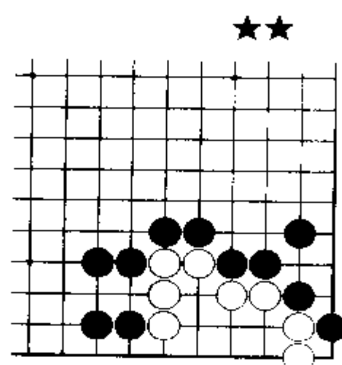


图 288

★★

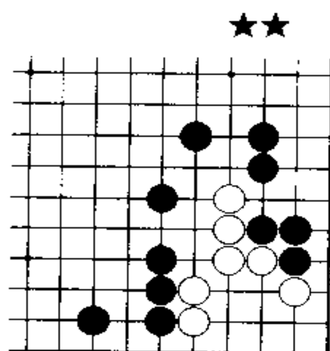


图 289

★

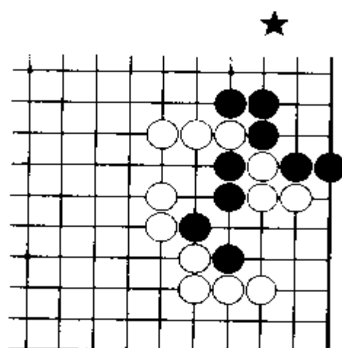


图 290

★★

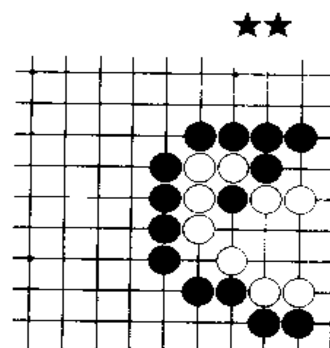


图 291

★★

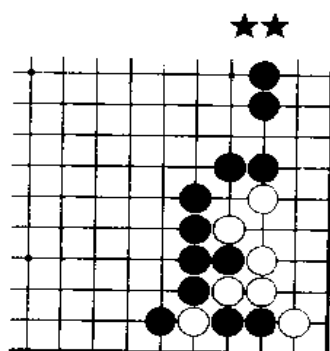


图 292

★★

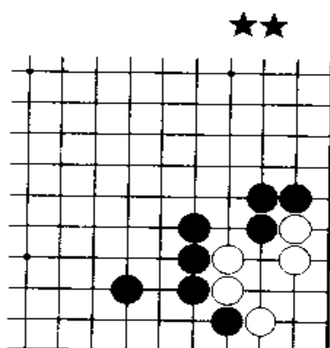


图 293

★★

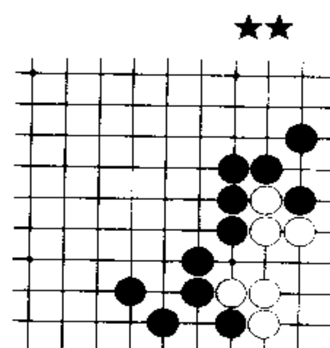


图 294

★

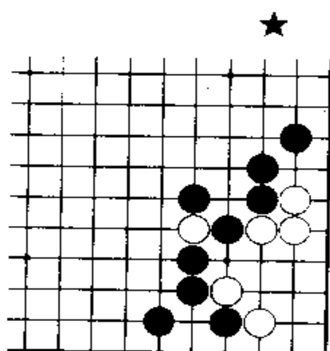


图 295

★★

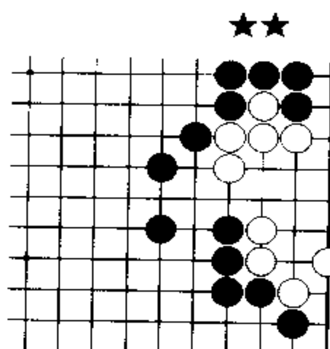


图 296

★★★

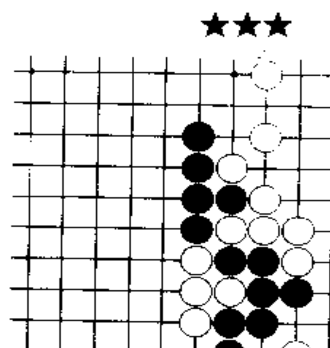


图 297

第十部分 立

棋子由三路线向二路线或由二路线向一路线，沿着己方棋子向边上走一着称为“立”（图解黑❶为“立”）。

“立”是围棋对杀中常用的手段之一，其主要作用是：

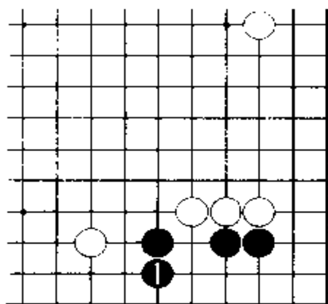
（1）在对杀时“立”下一子可以延长己方的气数；

（2）通过“立”的方法，破坏对方的眼位，从而达到攻击对方的目的；

（3）通过“立”多弃一子，用来达到收气、整形或换外势的目的。

围棋十诀中的“弃子取势”即由此得来。另外，围棋谚语中的**“能立则立，可曲则曲”、“多立一子才能弃”**等等，这是指在对局中能立下的棋要尽量立下。尤其是在边、角对杀时，“立”一着棋使己方形成“硬腿”，更有利于攻击敌方。然而，对局中并不是所有二线或三线上的棋都要立下，这要根据当时的棋形来确定是否需要“立”，这里要强调的是时机问题，如果时机掌握得恰到好处，那就会收到事半功倍的效果；如果时机不当而盲目地一味去“立”，犯了教条主义的错误，往往会蒙受不必要的损失，这是初学者必须注意的。

本部分共 36 道题，全部黑先。你能正确利用“立”的手段吗？



图解　黑❶为“立”。

★

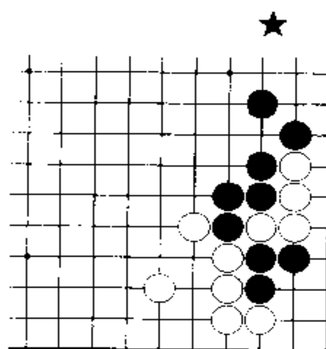


图 298

★★

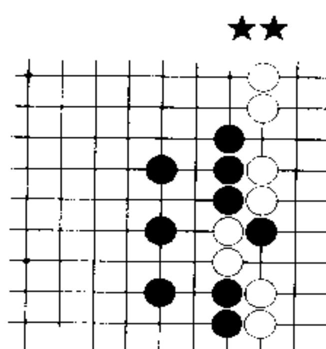


图 299

★★

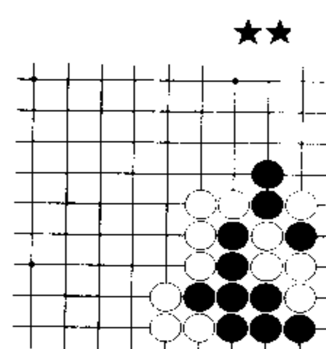


图 300

★

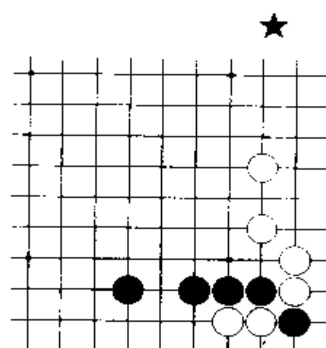


图 301

★★

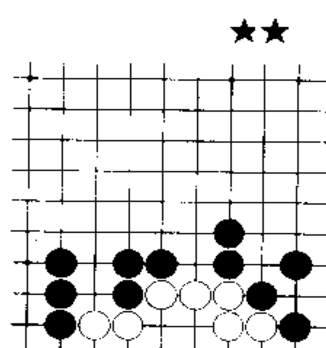


图 302

★★

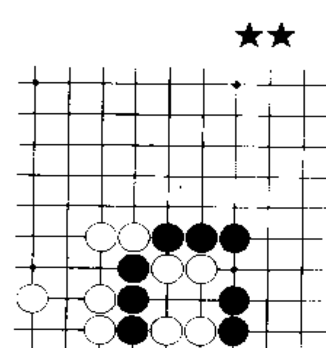


图 303

★

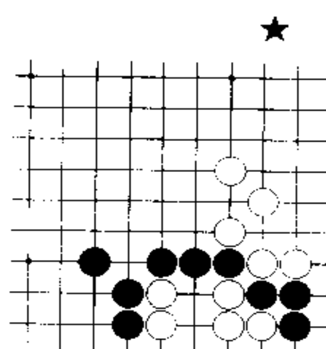


图 304

★

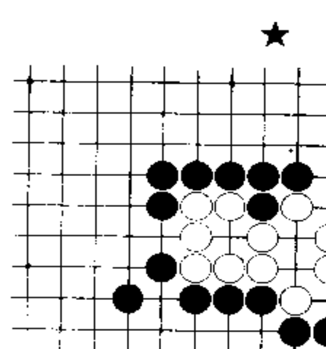


图 305

★★

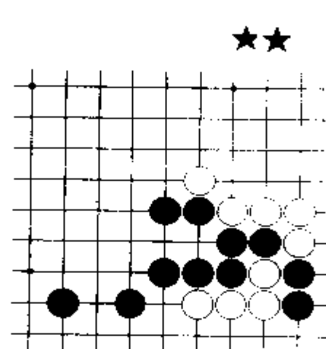


图 306

★★

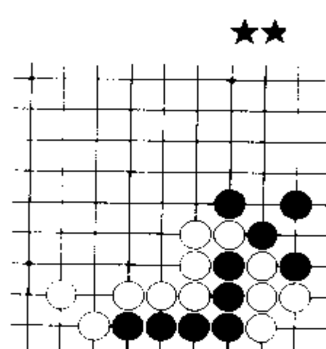


图 307

★

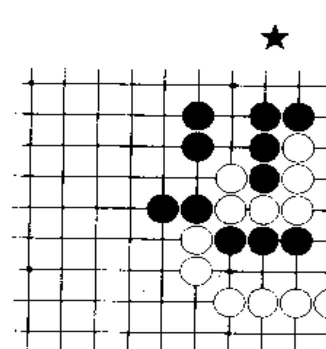


图 308

★

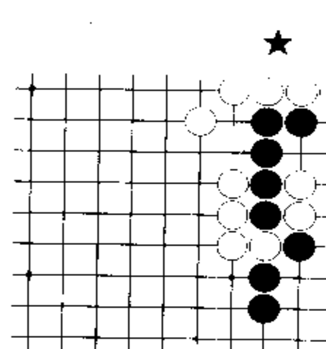


图 309

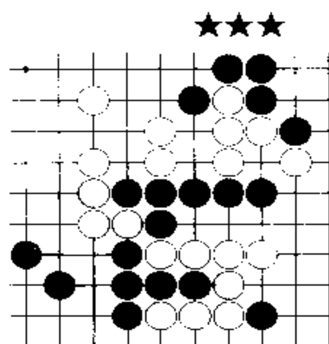


图 310

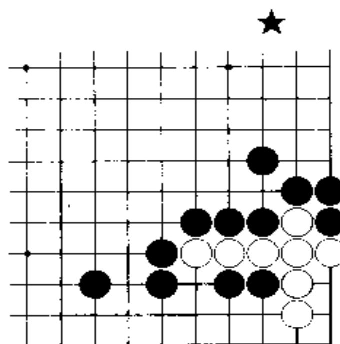


图 311

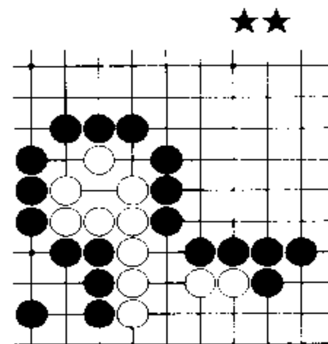


图 312

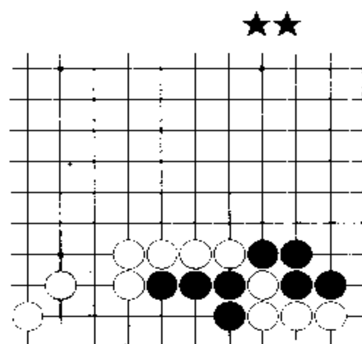


图 313

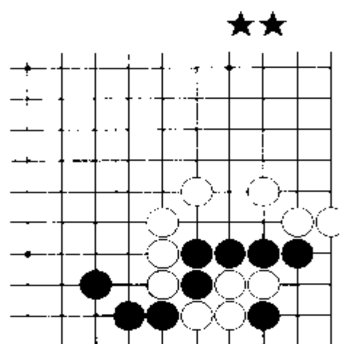


图 314

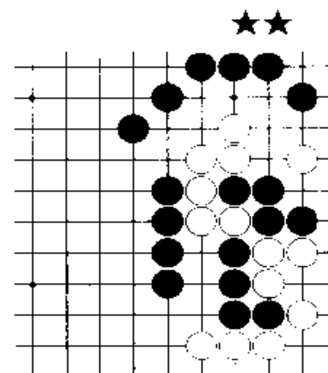


图 315

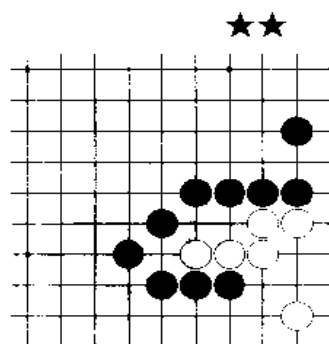


图 316

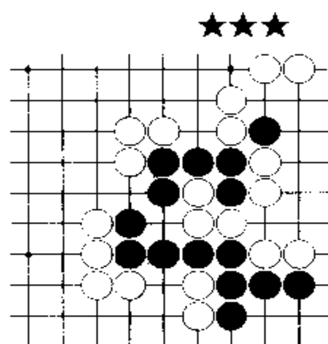


图 317

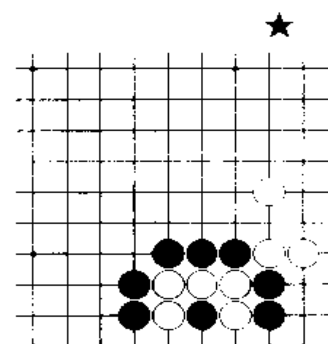


图 318

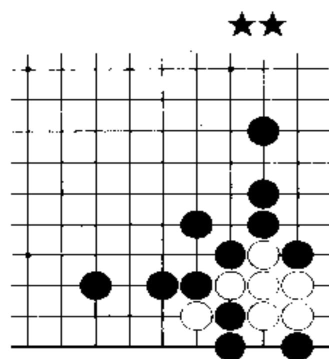


图 319

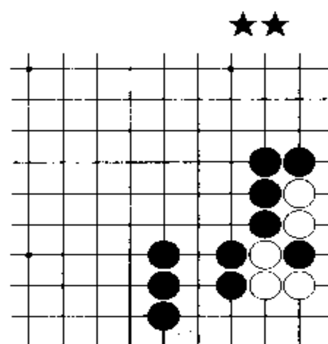


图 320

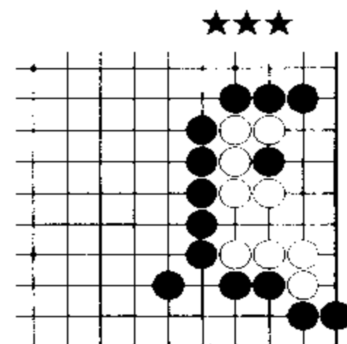


图 321

★★★

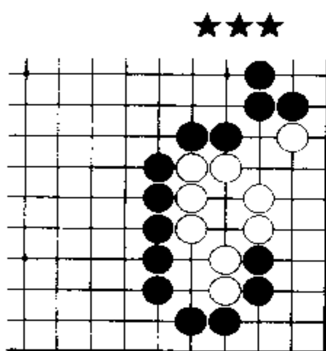


图 322

★★

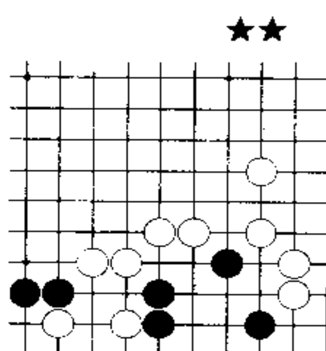


图 323

★★

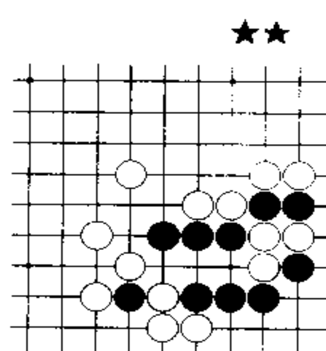


图 324

★★

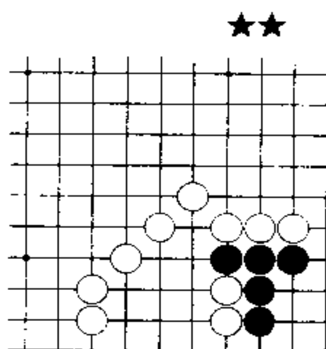


图 325

★★

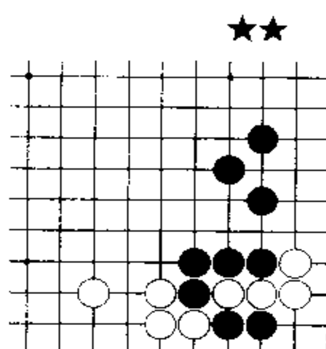


图 326

★★

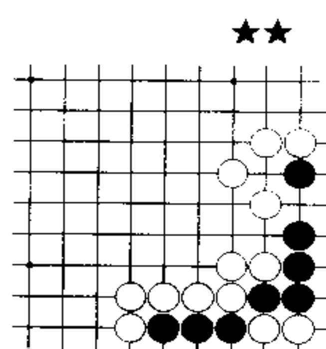


图 327

★★

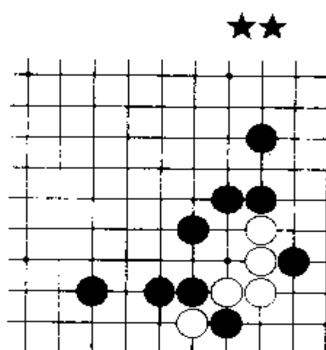


图 328

★★

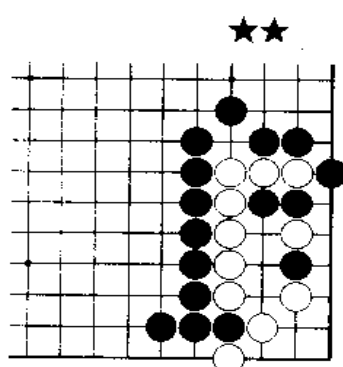


图 329

★★

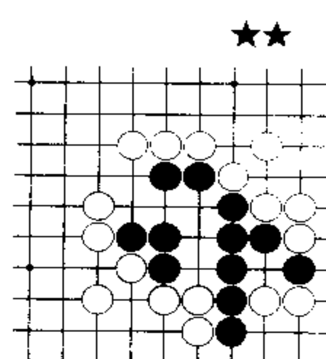


图 330

★★

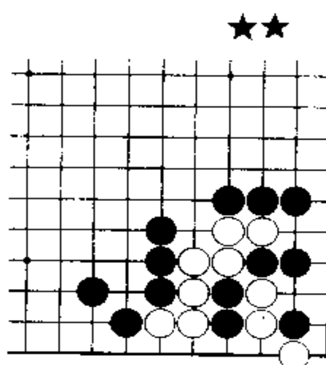


图 331

★★

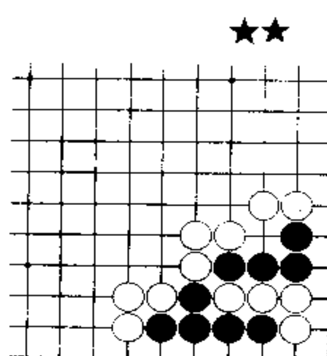


图 332

★★

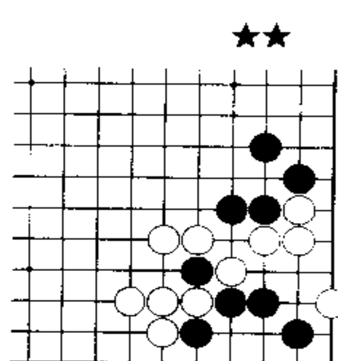


图 333

第十一部分
点

“点”是我们大家非常熟悉的围棋术语之一（图解黑❶为“点”），其作用如下：

（1）窥伺对方的断点或薄弱环节；

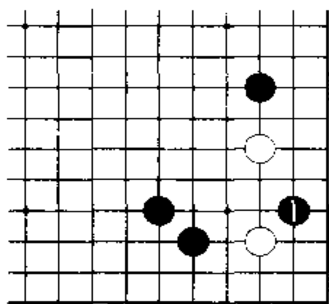
（2）破坏对方的眼位；

（3）试探对方的应手；

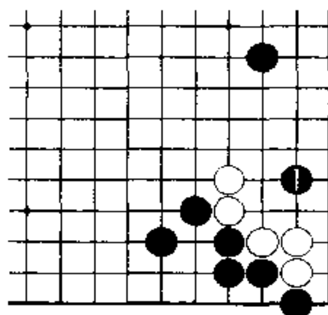
（4）侵分对方的阵地。

围棋谚语**“逢方必点”、“逢方不点三分罪”**等，充分说明了“点”的战术在对局中的重要性。它与“扑”、“征”、“扳”等直接紧气的手段不同，一着轻盈的“点”，犹如蜻蜓点水和武术中的太极拳——柔中带刚，颇难应付。尤其是在边、角对杀中更能显示它的威力，轻轻一“点”，常常会使对方苦不堪言。我们在使用“点”时，要注意时机问题。有时点入过早，会事与愿违，前功尽弃；点得晚了，则会痛失良机，追悔莫及；只有当点人的时机选得恰到好处，才能起到画龙点睛、妙手生辉的作用。由此可见，“点”的时机选择，是我们必须具备的基本功之一。

本部分共36道题，全部黑先。你能正确运用“点”的手段来轻巧地征服对手吗？



图解　黑❶为“点”。



图解　黑❶为“点方”。

★

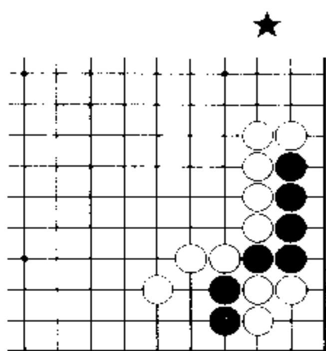


图 334

★

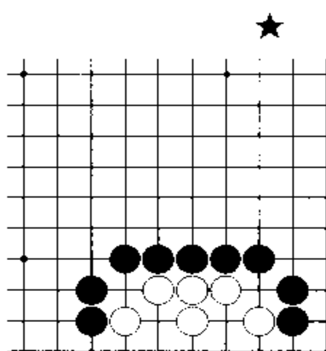


图 335

★

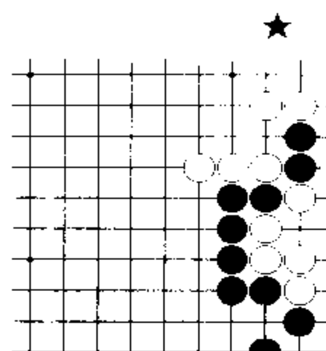


图 336

★

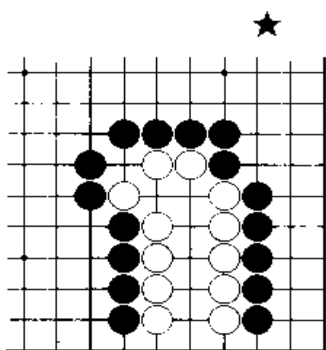


图 337

★

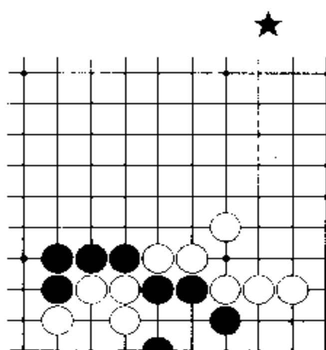


图 338

★

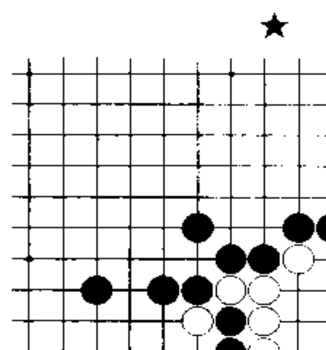


图 339

★

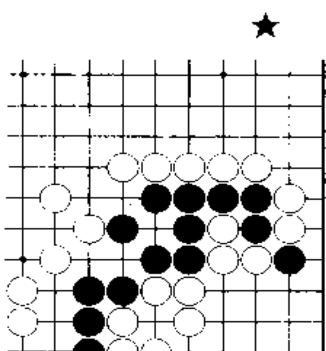


图 340

★

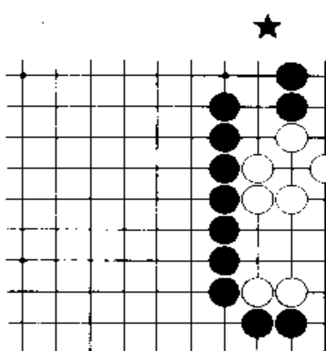


图 341

★

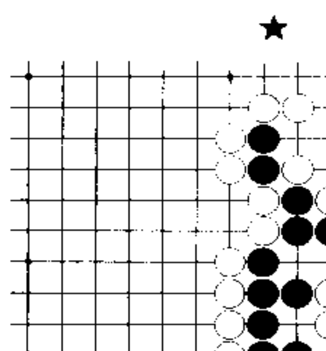


图 342

★

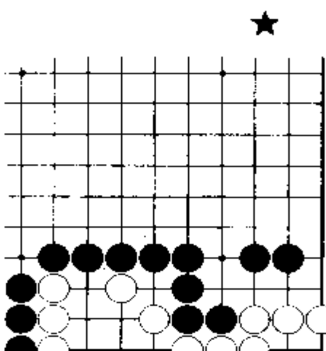


图 343

★★

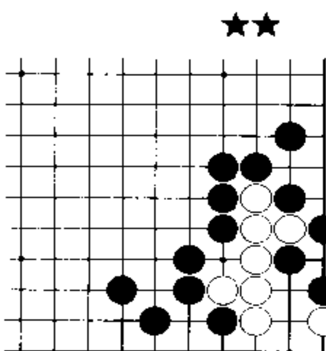


图 344

★★

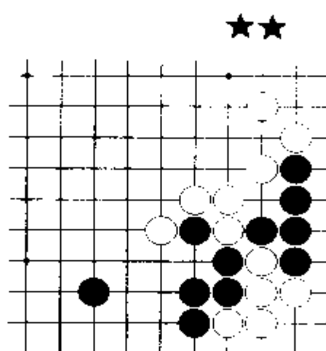


图 345

★★

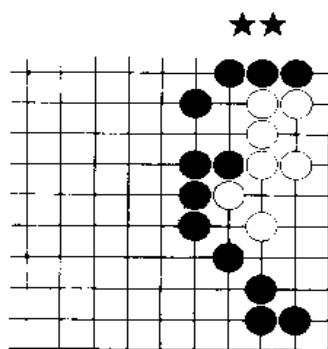


图 346

★

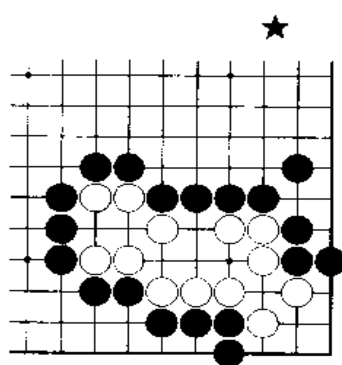


图 347

★★

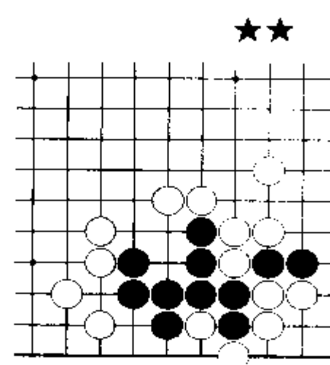


图 348

★★

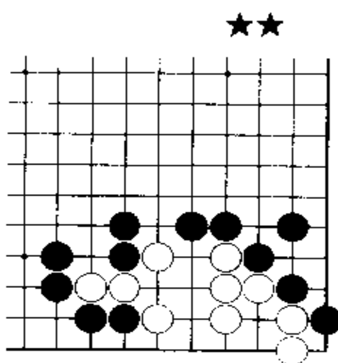


图 349

★★

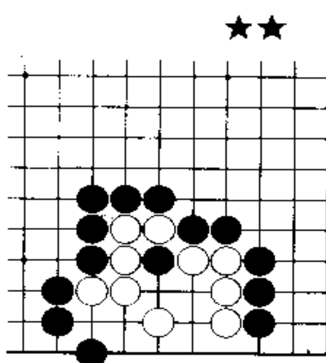


图 350

★★

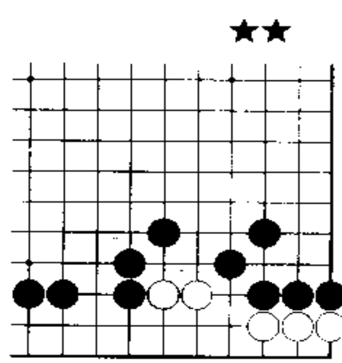


图 351

★★

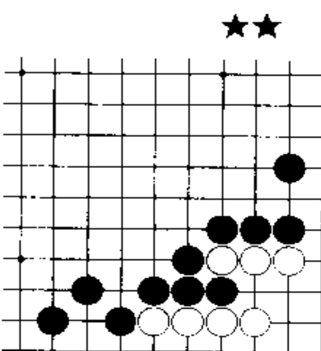


图 352

★★

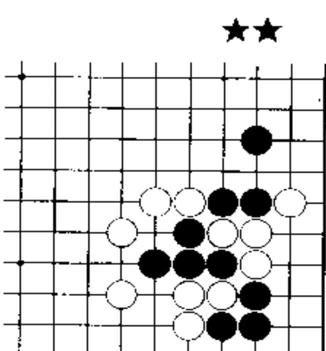


图 353

★★

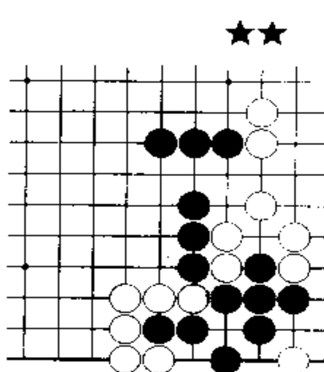


图 354

★

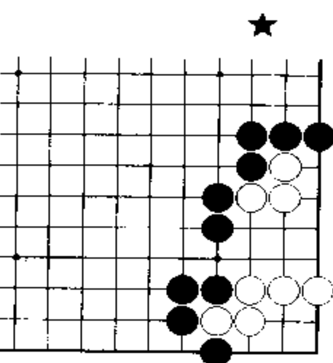


图 355

★★

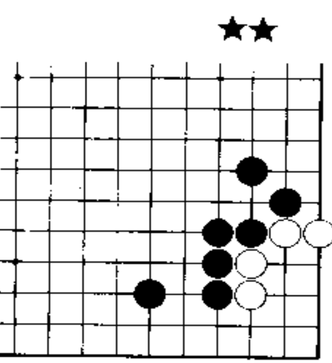


图 356

★★

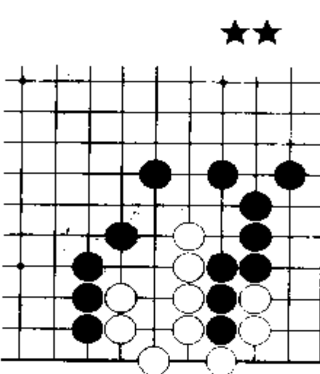


图 357

★

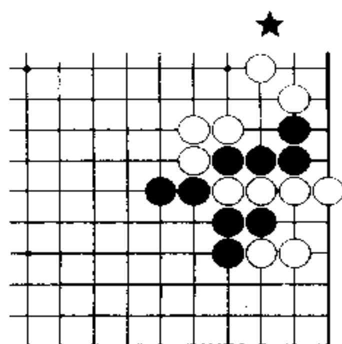


图 358

★★

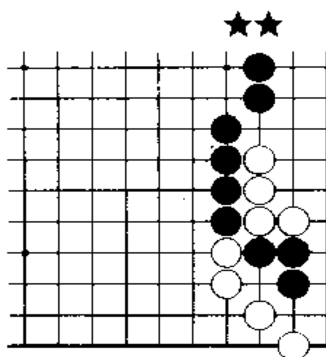


图 359

★

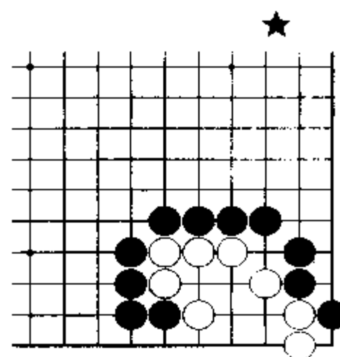


图 360

★★

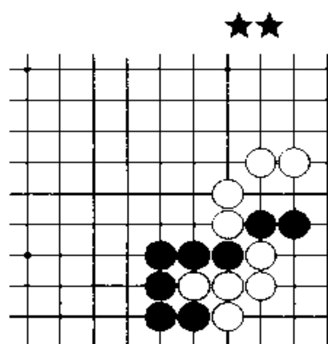


图 361

★★

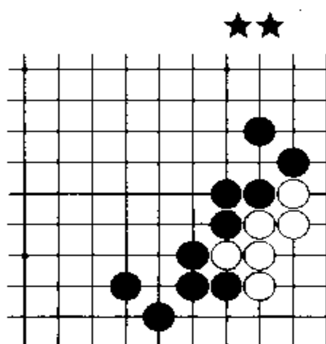


图 362

★★

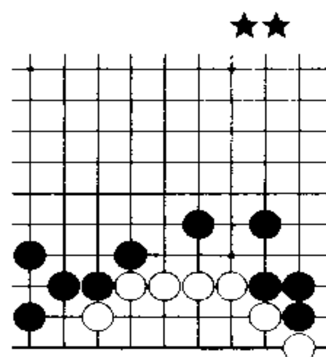


图 363

★★

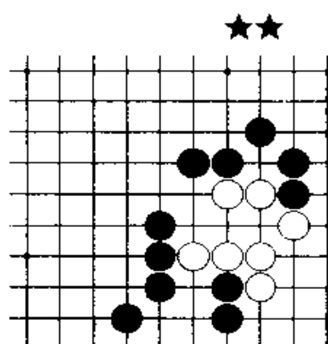


图 364

★★

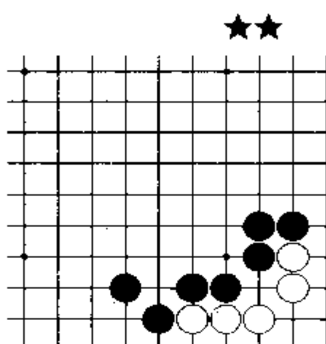


图 365

★★

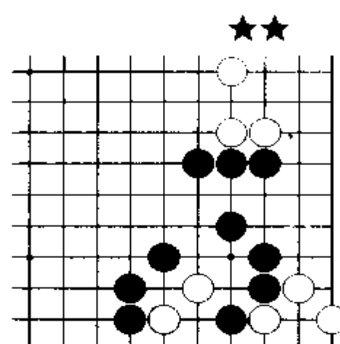


图 366

★

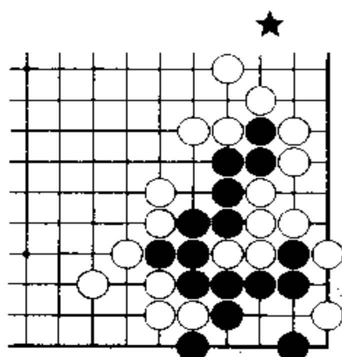


图 367

★★

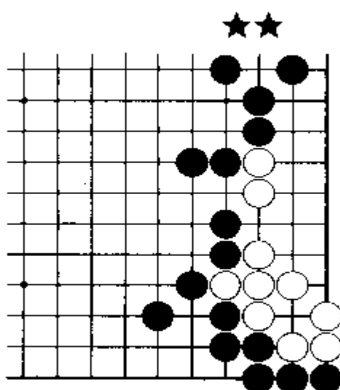


图 368

★★

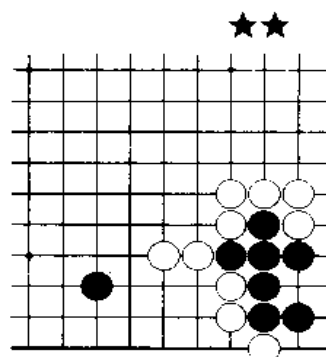


图 369

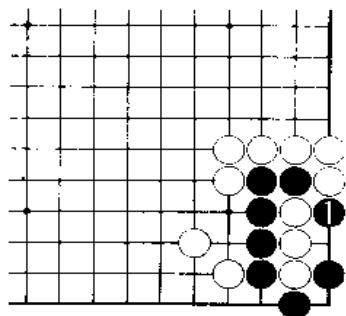
第十二部分

扑

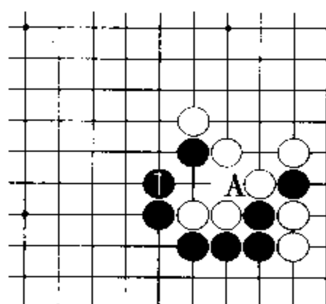
故意在对方虎口中投一子，逼迫对方急救的着法，称为“扑”。它大体可分为：倒扑、装倒扑、双倒扑三种形式。

“扑”是围棋中具有代表性的攻杀手段。对局中每当双方的棋子在短兵相接时，利用“扑”的手段往往能达到以下目的：**（1）缩短对方的气数；（2）破坏对方的眼位；（3）弃子整形**。中国有句成语“不入虎穴焉得虎子”，“扑”就有“深入虎穴”的含义，其作用非比寻常。对局中如能正确运用“扑”这一“深入虎穴”的奇兵，一定能起到“出其不意，攻其不备”的效果，那么，作战的结果一定是“两军交战勇者胜”了。

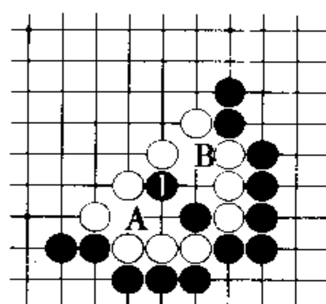
本部分共36道习题，全部黑先。通过这些习题，能够培养棋手勤于思考的良好习惯和智勇双全的过硬本领。试试看，你能否正确运用“扑”的手段来解答这些问题。



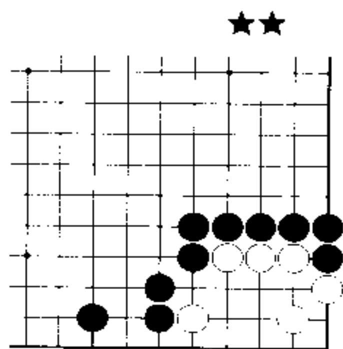
图解 1　黑❶为“倒扑”。

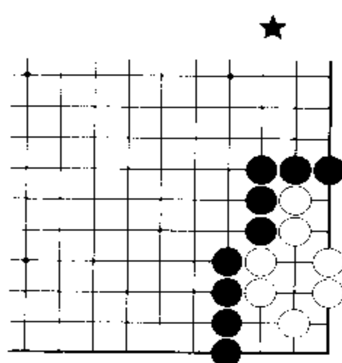


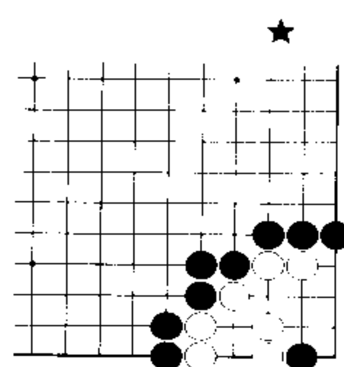
图解 2　黑❶为“装倒扑”，白方如不应，黑方留有在A位的“倒扑”，吃白二子的手段。

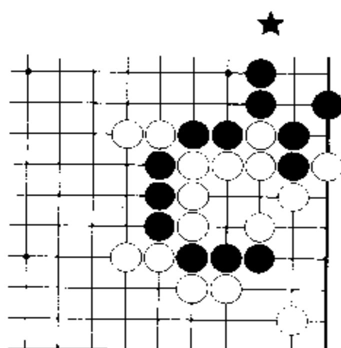


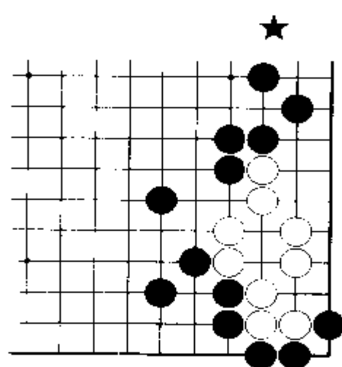
图解 3　黑❶尖，产生A、B两处“倒扑”，白方无法两全。

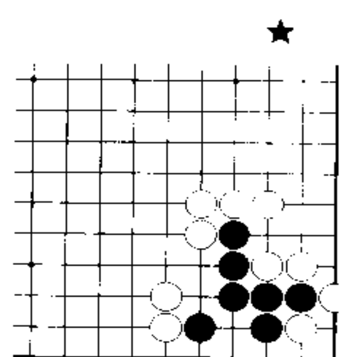

图 370

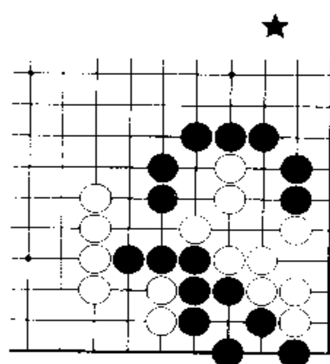

图 371

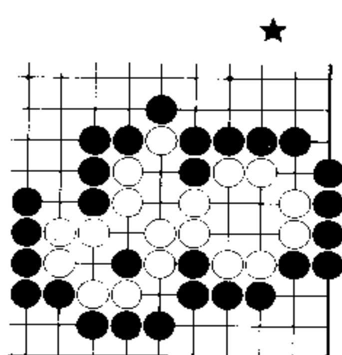

图 372

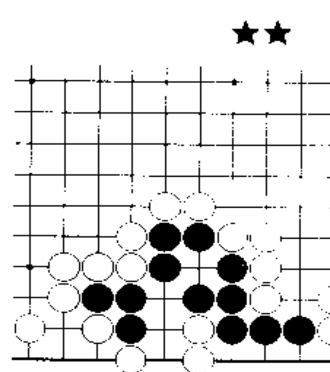

图 373

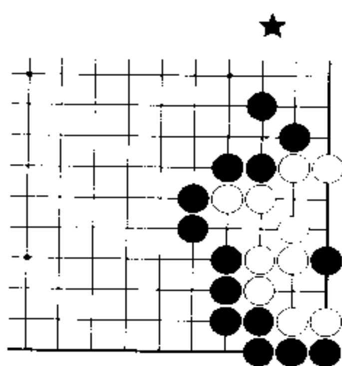

图 374

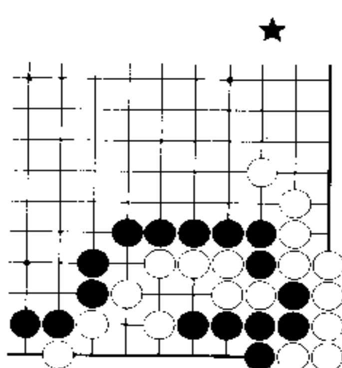

图 375

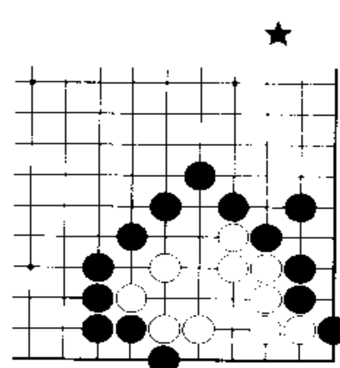

图 376


图 377


图 378


图 379


图 380


图 381

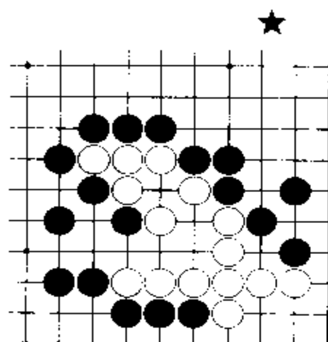


图 382

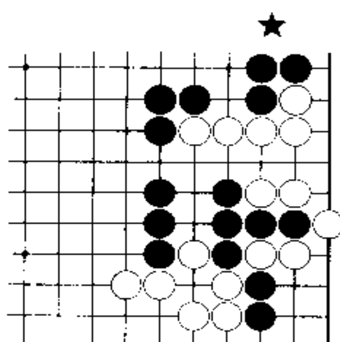


图 383

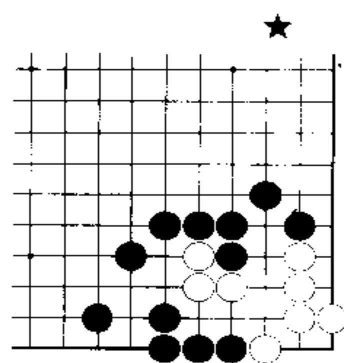


图 384

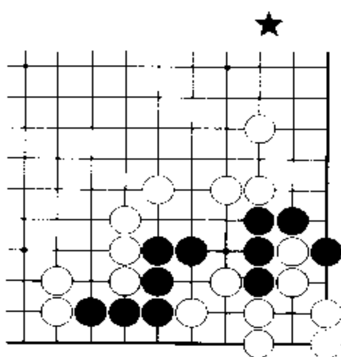


图 385

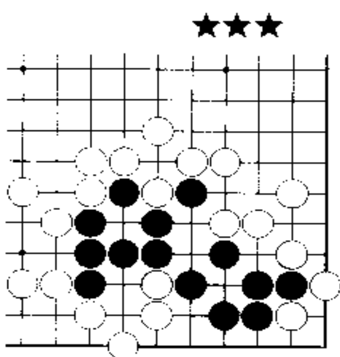


图 386

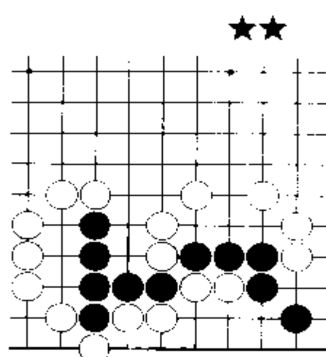


图 387

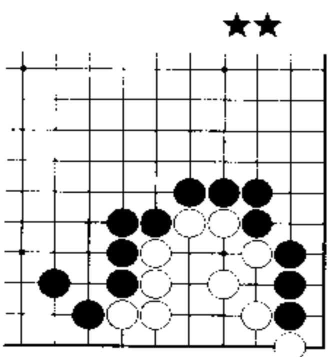


图 388

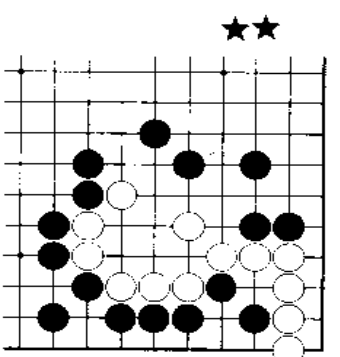


图 389

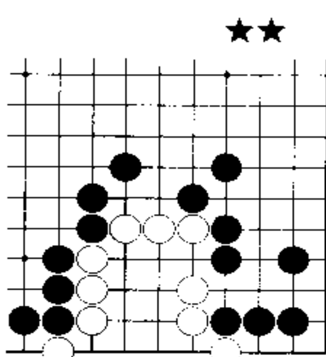
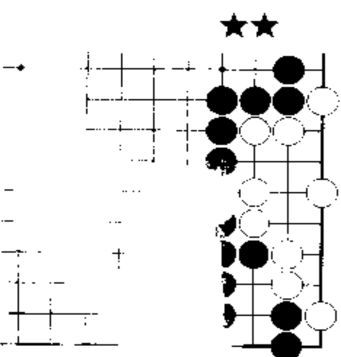


图 390



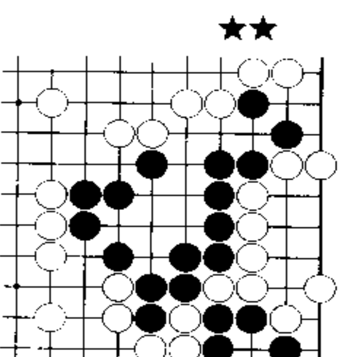


图 392

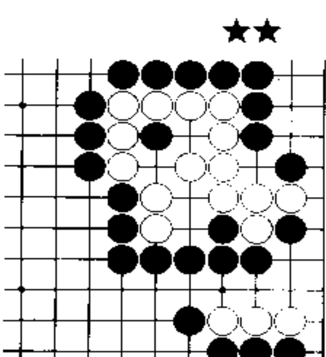


图 393

★★★

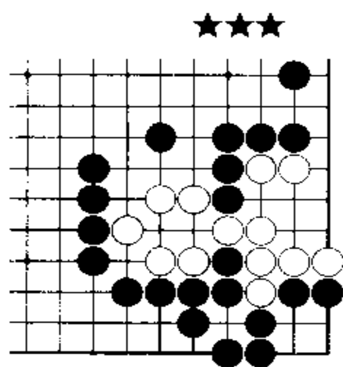


图 394

★★★

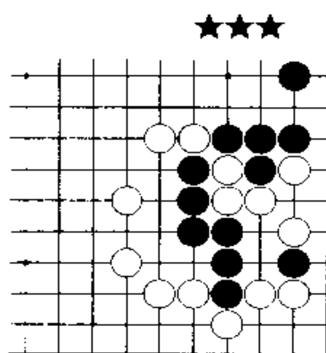


图 395

★★★

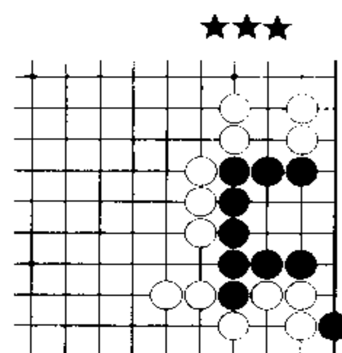


图 396

★★

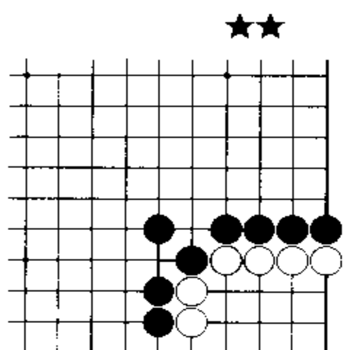


图 397

★★

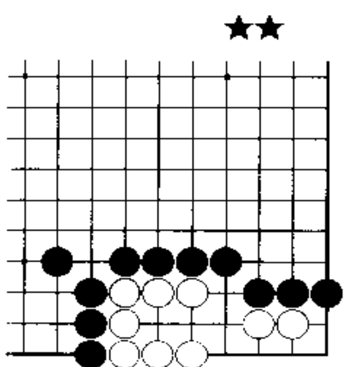


图 398

★★

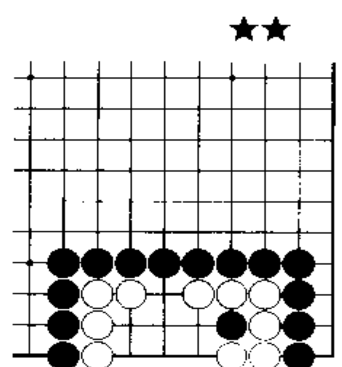


图 399

★★

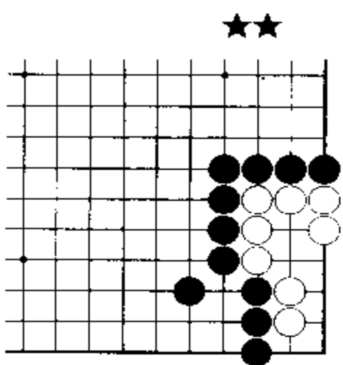


图 400

★★★

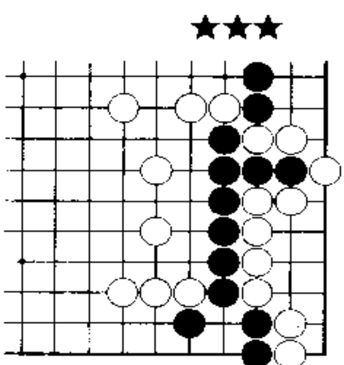


图 401

★★

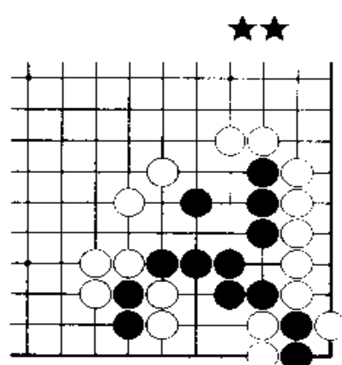


图 402

★★

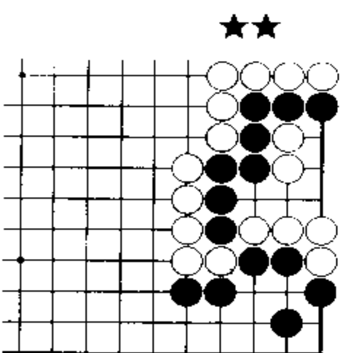


图 403

★★

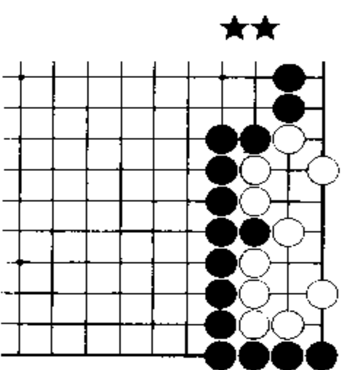


图 404

★★★

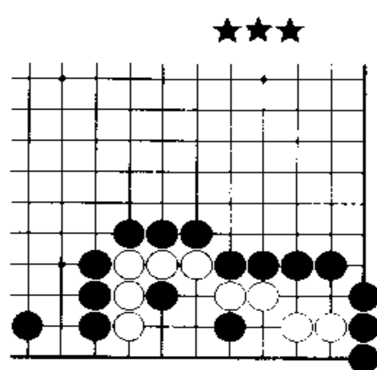


图 405

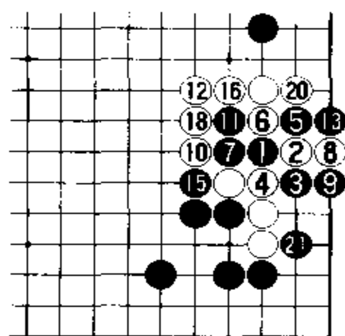
第十三部分

秤砣

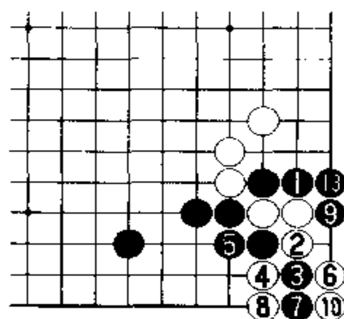
一种因吃对方二路棋子，结果走成与“秤锤”相似的棋形。因其形状与秤砣相似，故而得名。另有俗称“大头鬼”，它是一种特殊的秤砣，专指在角上追杀对方棋子的一种棋形，即：一方利用冲断、弃子的方法杀死对方的着法。另有“拔钉子”、“石塔”等称谓（图解为“秤砣”和“大头鬼”）。

这是一种初学者较难掌握的吃子方法，刚开始接触时，往往会令人感到茫然，不知从何下手才好。但是如果你掌握了它的规律，那么你的棋力定能达到一个飞跃。其具体步骤如下：（1）**冲断**（抓住对方的弱点先冲后断）；（2）**弃子**（多送一子给对方吃）；（3）**扑杀**（先用扑的方法减少对方的气，再紧气来杀掉对方）。

本部分共 27 道题，全部黑先。相信通过这些练习，你的棋艺水平必将迅速提高。



图解　黑❶打入后，❸、❺吃白二路子，行至㉑，黑❶、❼、⓫等 9 子构成的特殊棋形为“秤砣”。
⑭=②　⓱=⑧　⓳=②



图解　黑❶立即可杀死白二子，白②如强行曲出，行至⓭白方呈“大头鬼”图形被歼。
⓫=③　⑫=❼

★

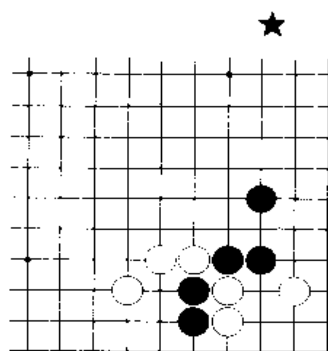


图 406

★

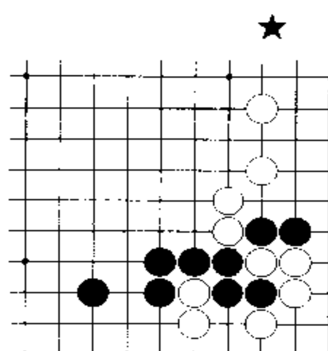


图 407

★★

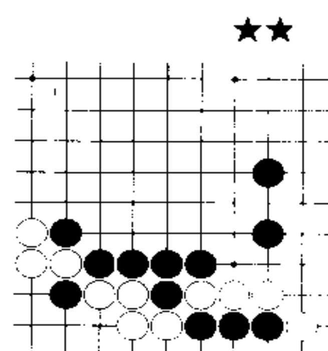


图 408

★★

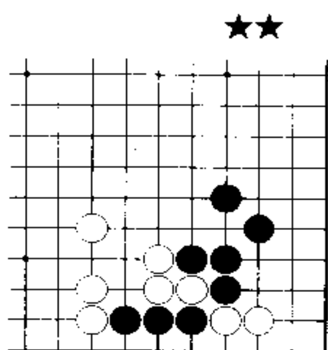


图 409

★★

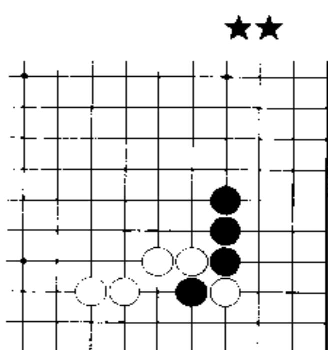


图 410

★★

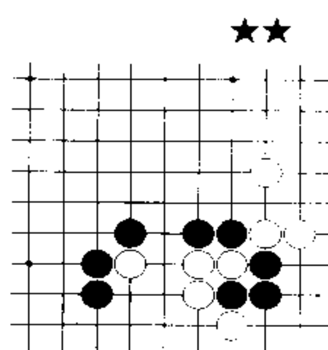


图 411

★★

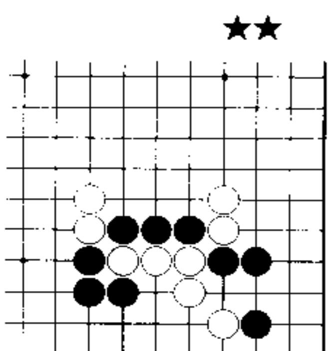


图 412

★★

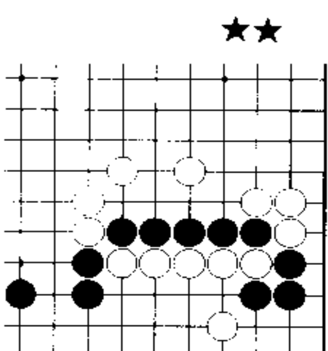


图 413

★★

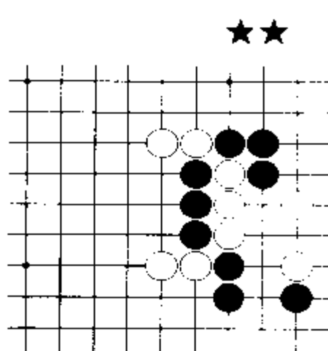


图 414

★★

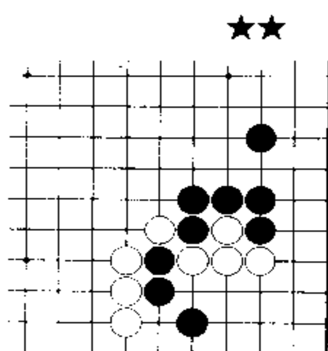


图 415

★

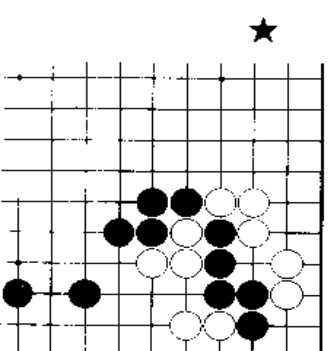


图 416

★

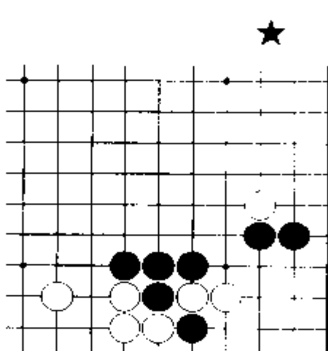


图 417

★

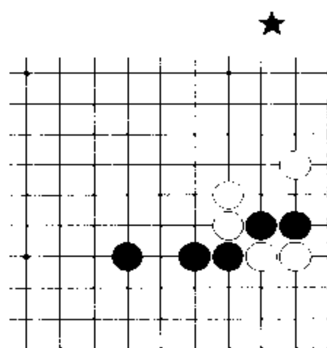


图 418

★★

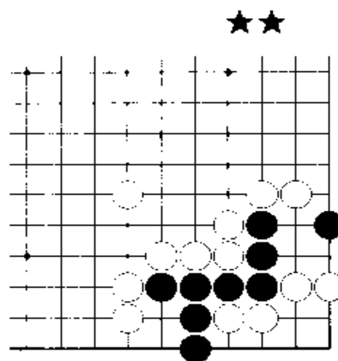


图 419

★★

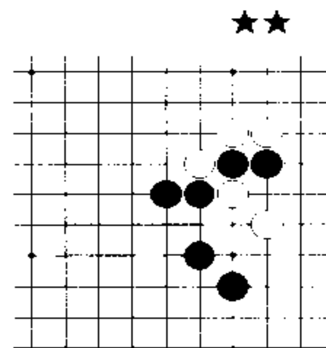


图 420

★★

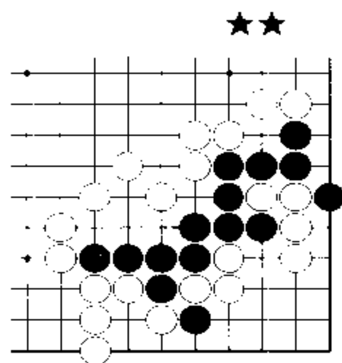


图 421

★★

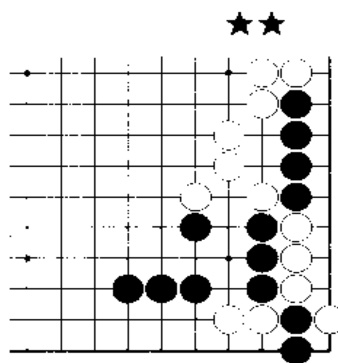


图 422

★★

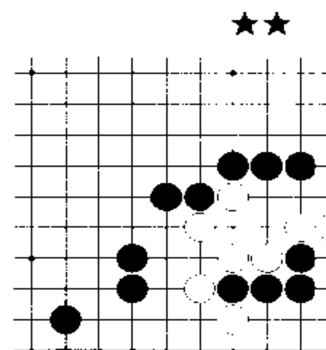


图 423

★★

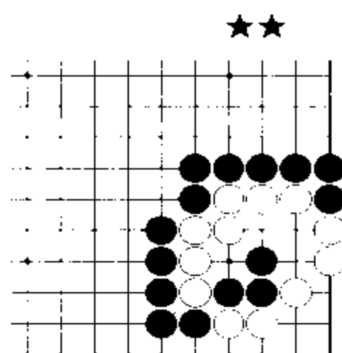


图 424

★★★

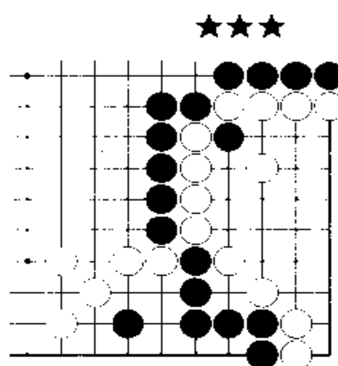


图 425

★★

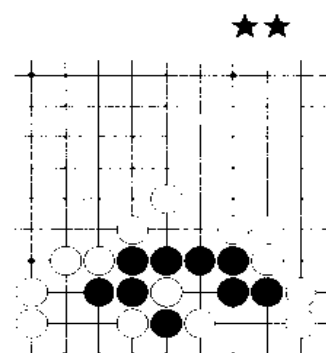


图 426

★★

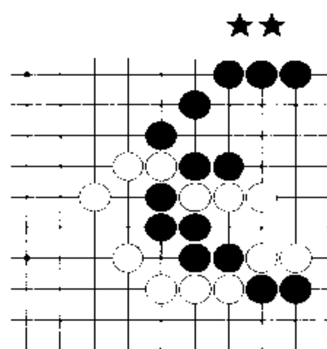


图 427

★★★

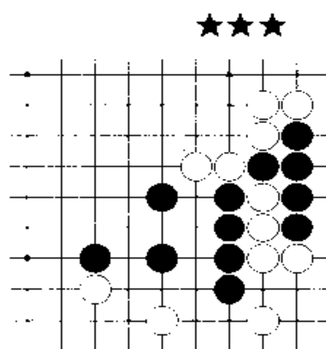


图 428

★★

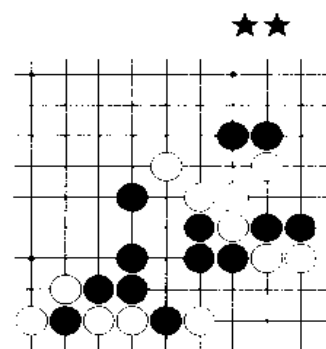


图 429

★★

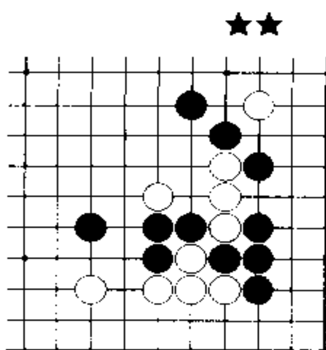


图 430

★

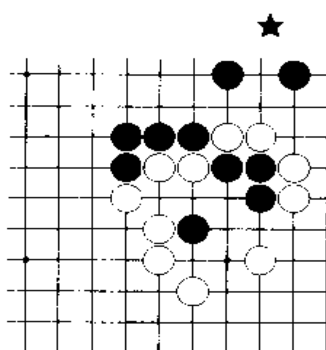


图 431

★★

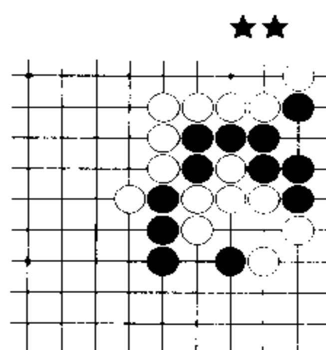


图 432

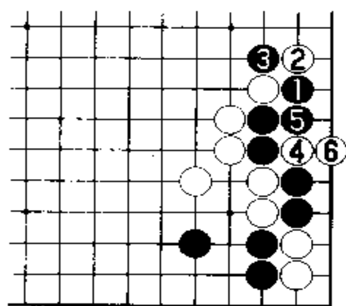
第十四部分

金鸡独立

一方的棋子"立"到一线边上，形成对方因左右两边气紧而不能入子，而己方却能围吃对方的结果，称为"金鸡独立"（图解为"金鸡独立"之形）。

"金鸡独立"其名既形象又生动，犹如战胜对手的雄鸡昂首阔步。"金鸡独立"的前提条件有两点：（1）**己方的要子已将对方的棋子切断；（2）要将棋子"立"到一线边上，并使对方左右两边不能入气。**二者缺一不可。

本部分共36道题，全部黑先。通过"金鸡独立"的练习，希望你早日成为围棋中的"雄鸡"。



图解　黑❸打时，白④打，⑥立呈"金鸡独立"。

★

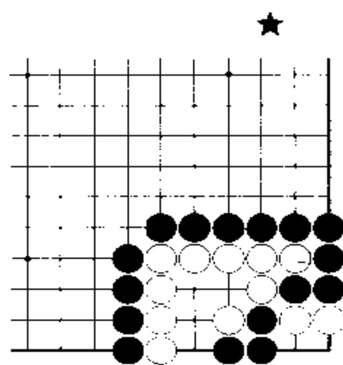


图 433

★★

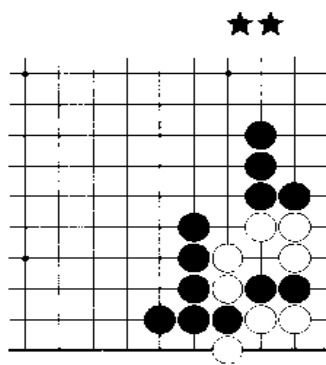


图 434

★★★

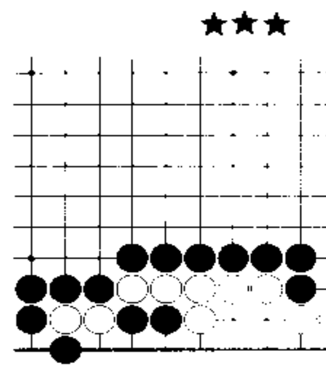


图 435

★

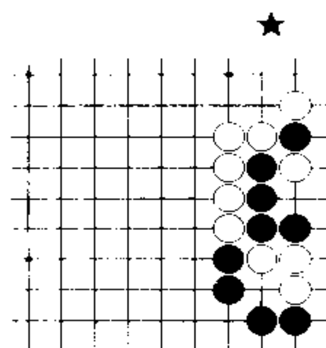


图 436

★★

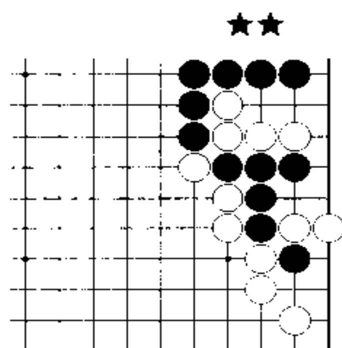


图 437

★★

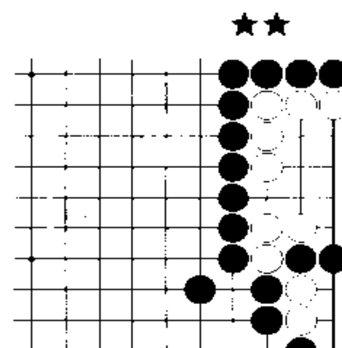


图 438

★★

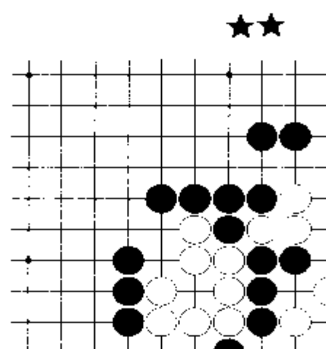


图 439

★

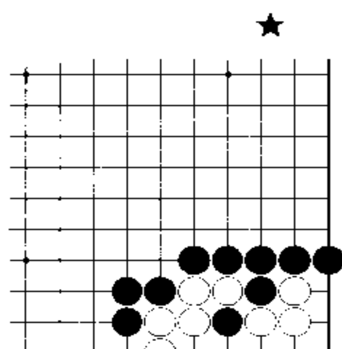


图 440

★★

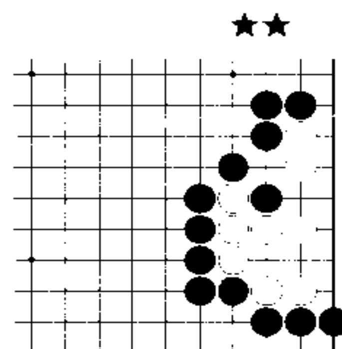


图 441

★★

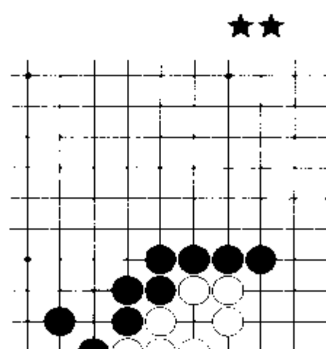


图 442

★

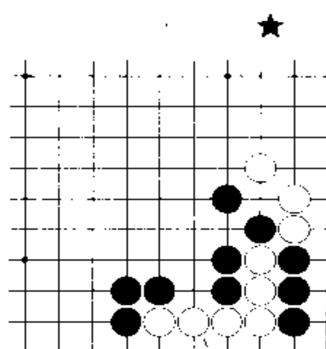


图 443

★★

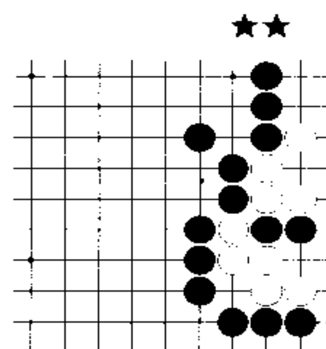


图 444

★★

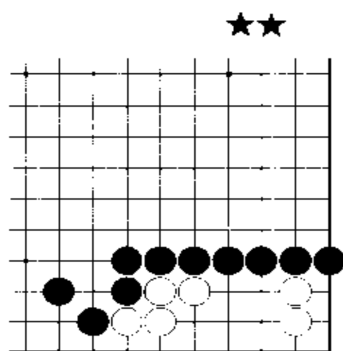


图 445

★★

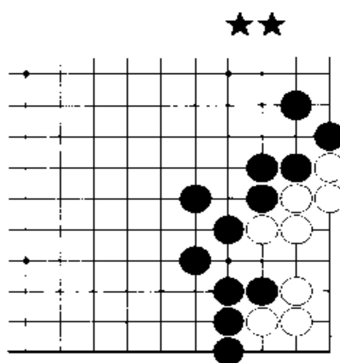


图 446

★★

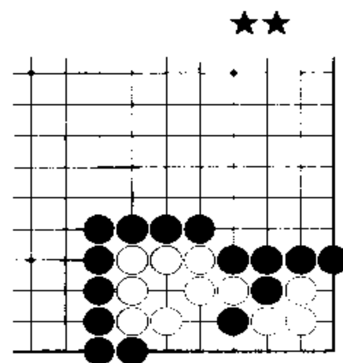


图 447

★★

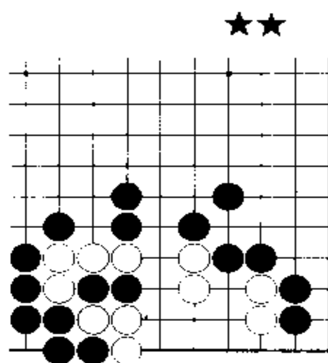


图 448

★★★

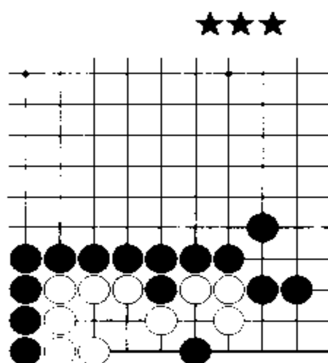


图 449

★★

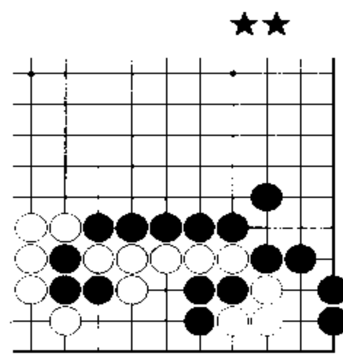


图 450

★★

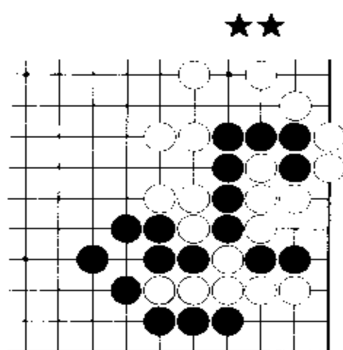


图 451

★★

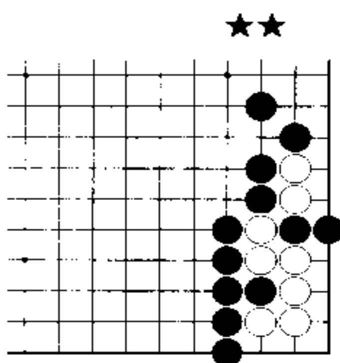


图 452

★★

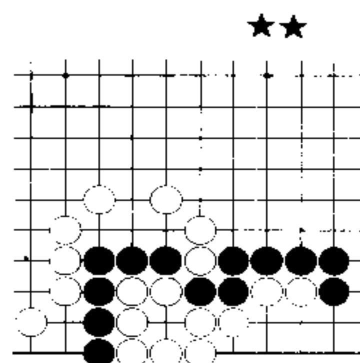


图 453

★★

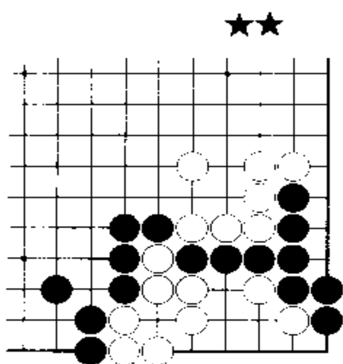


图 454

★★★

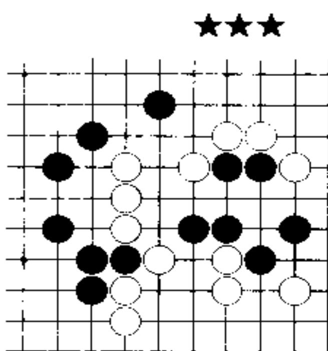


图 455

★★

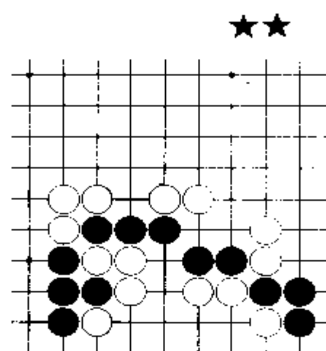


图 456

★★

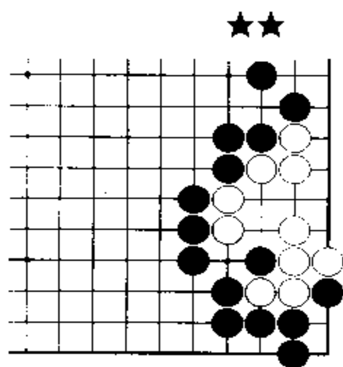


图 457

★★

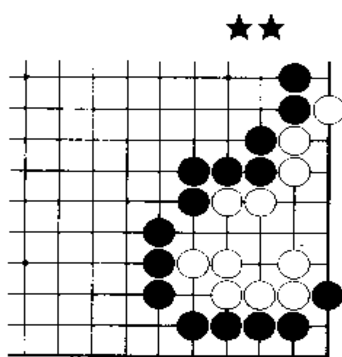


图 458

★★

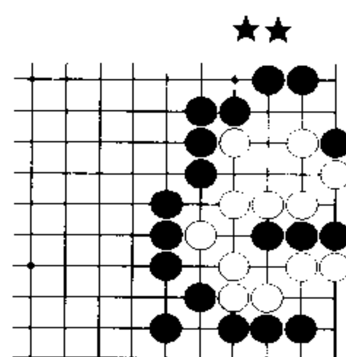


图 459

★★

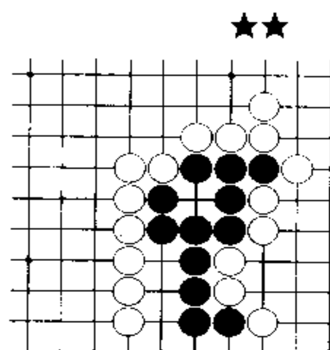


图 460

★★

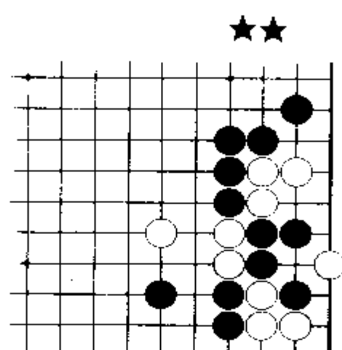


图 461

★★

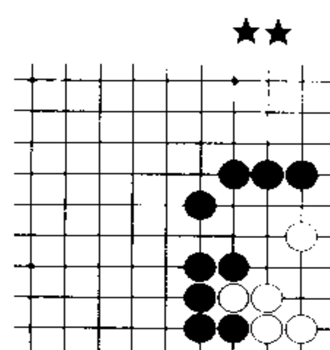


图 462

★★

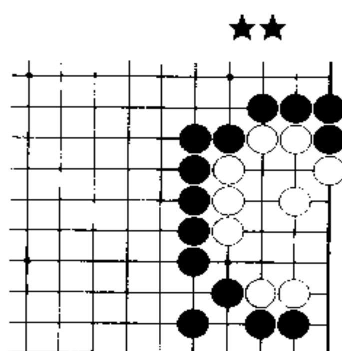


图 463

★★

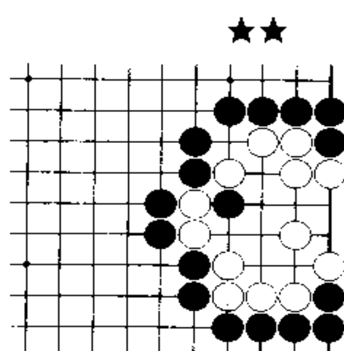


图 464

★★

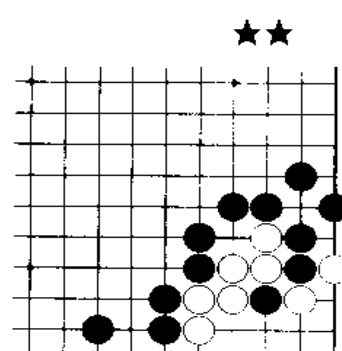


图 465

★★

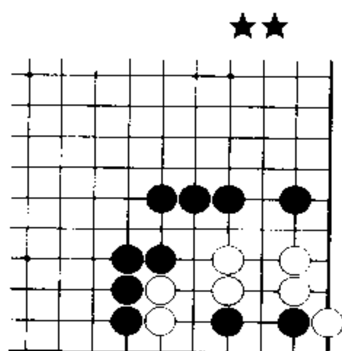


图 466

★★

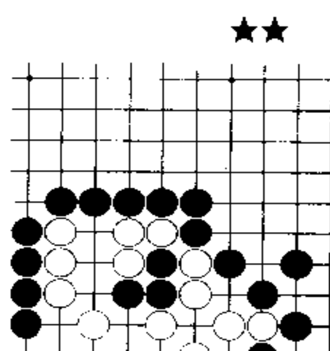


图 467

★★

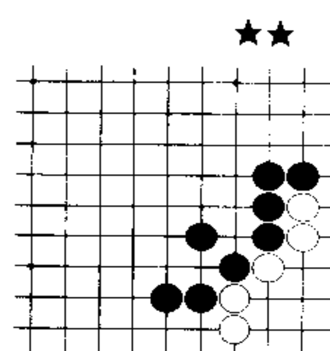


图 468

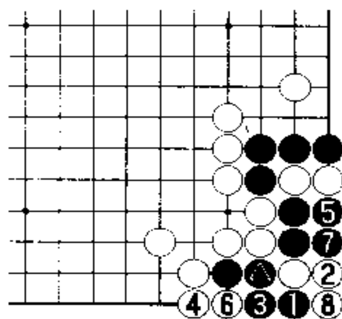
第十五部分

倒脱靴

主动送对方几个棋子吃，然后又在已被对方提子的空位下子，吃回对方的棋子的着法过程，称为“倒脱靴”。这是由日本传入中国的围棋术语，我国古代称之为“脱骨”，即脱胎换骨之意（图解为“倒脱靴”之形）。

“倒脱靴”是一种比较高级的战术之一，它的自身具有极强的隐蔽性，因而会使初学者在实战中很难弈出。但是当你了解了它的特点，掌握了它的技巧，运用起来也并非难事。一般来讲，弈出“倒脱靴”的前提条件是：要将己方的棋子走成“方四”或“曲四”的形状才行。有人将“倒脱靴”比喻成围棋盘上要杂技，这说明它是具有一定的高难度的技术。这种棋形虽然在对局中很少出现，然而一旦弈出却会令棋手终生难忘。

在本书的最后部分，我们选择了妙趣横生的“倒脱靴”习题，共27道题，全部黑先。希望通过这些习题的练习，使你在对局中对“倒脱靴”的战术有所认识，并能正确运用“倒脱靴”的技巧，当然它也一定会培养你神机妙算的超常本领，祝你成功！



图解　黑❶打，❸接先让白方吃黑四子，再于❾位断吃回白方三子的过程即为“倒脱靴”。
❾＝△

★

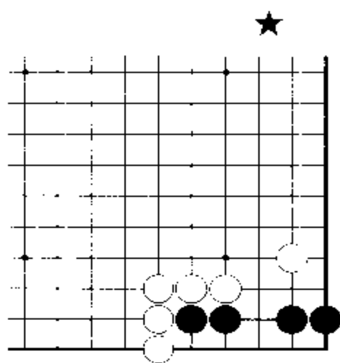


图 469

★

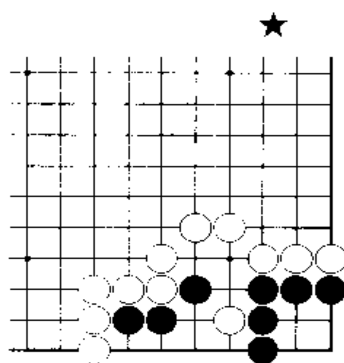


图 470

★

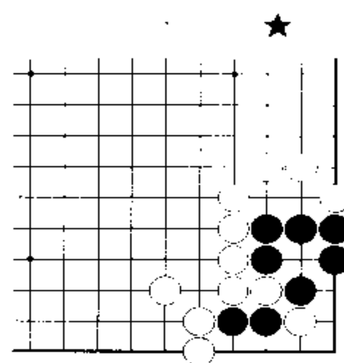


图 471

★

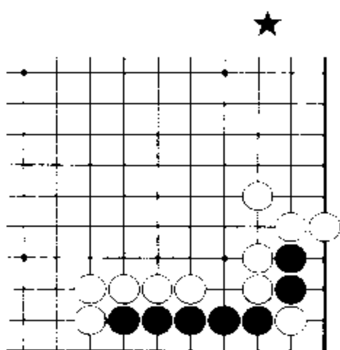


图 472

★

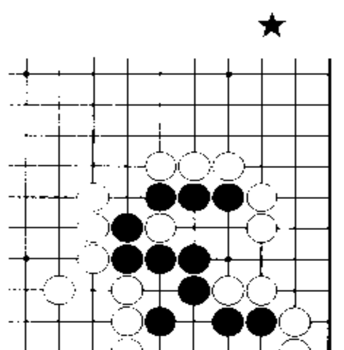


图 473

★

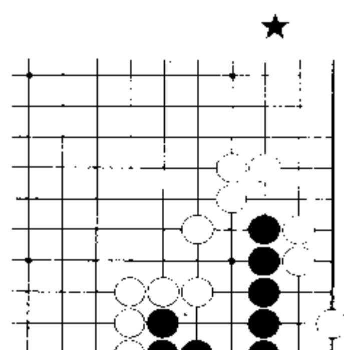


图 474

★

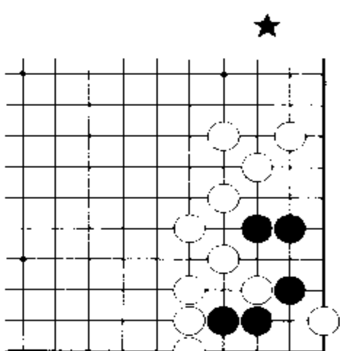


图 475

★

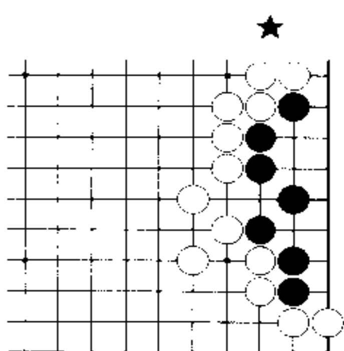


图 476

★

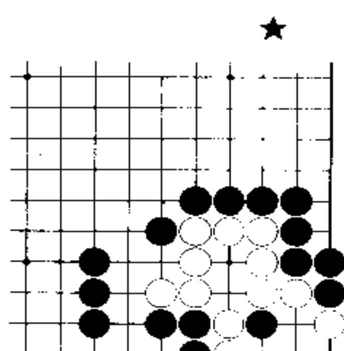


图 477

★★

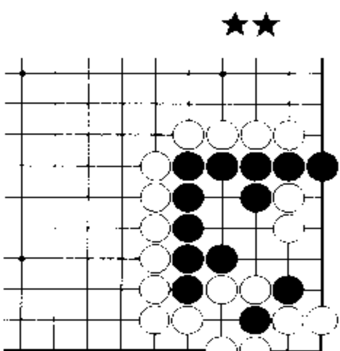


图 478

★★

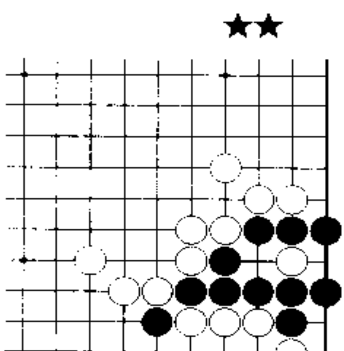


图 479

★★

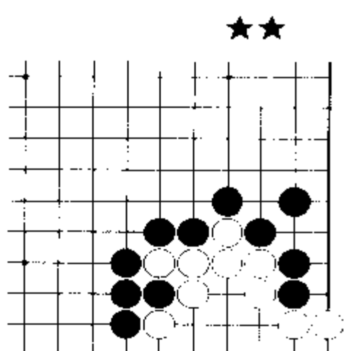


图 480

★★

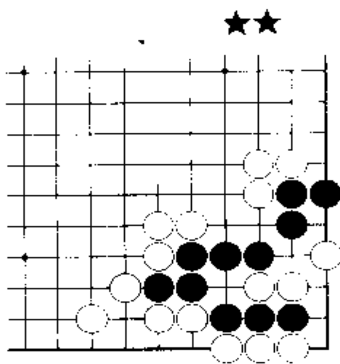


图 481

★★

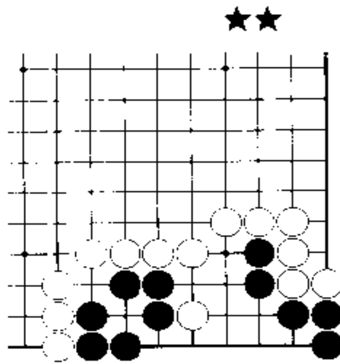


图 482

★★

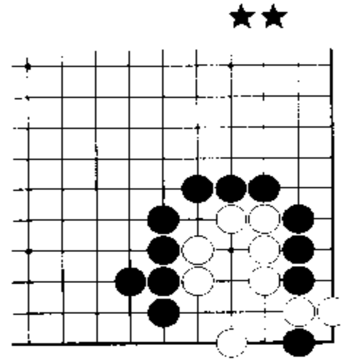


图 483

★★★

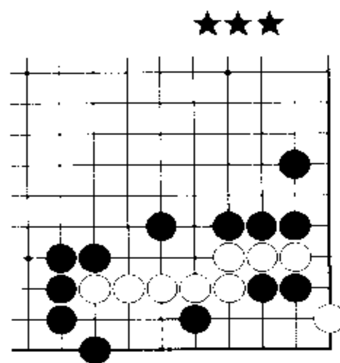


图 484

★★

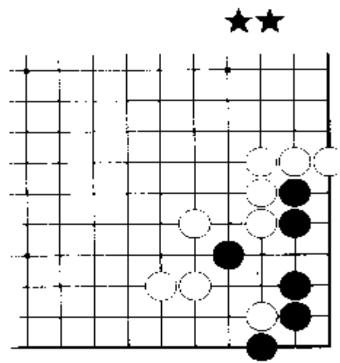


图 485

★★

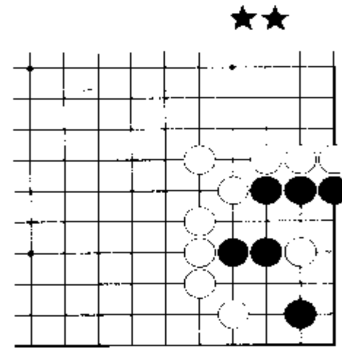


图 486

★★

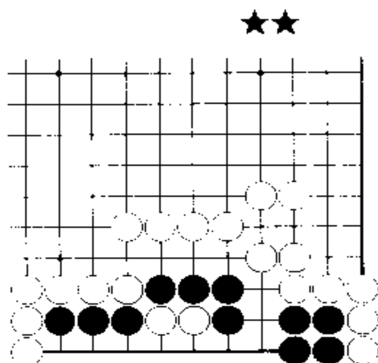


图 487

★★

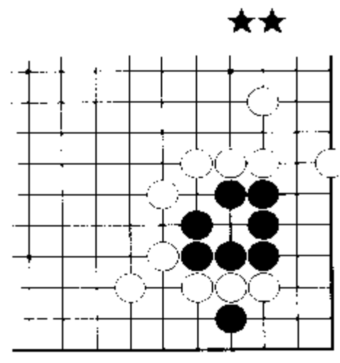


图 488

★★

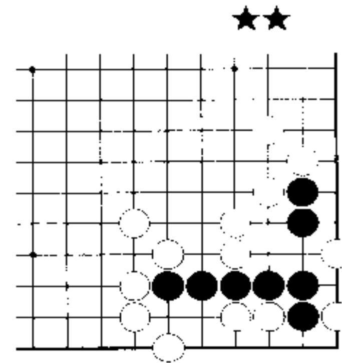


图 489

★★★

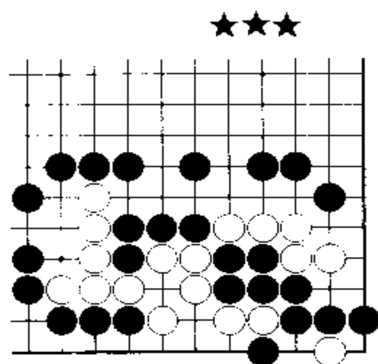


图 490

★★★

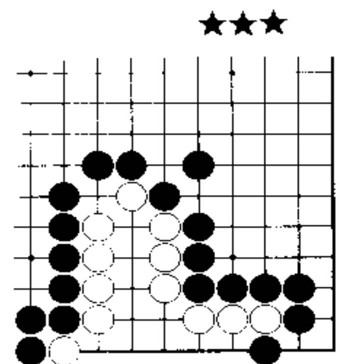


图 491

★★

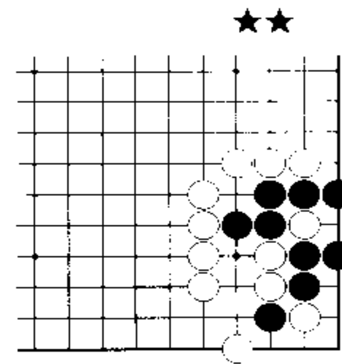


图 492

★★

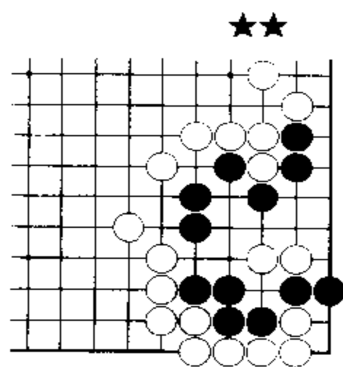


图 493

★★

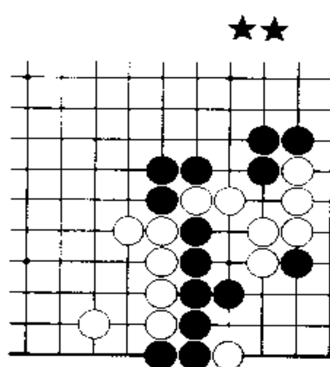


图 494

★★★

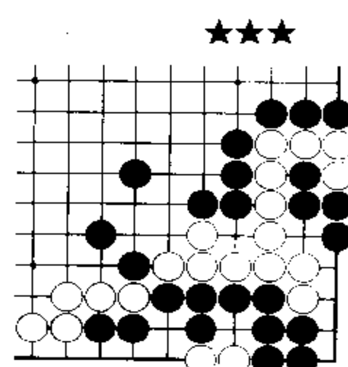
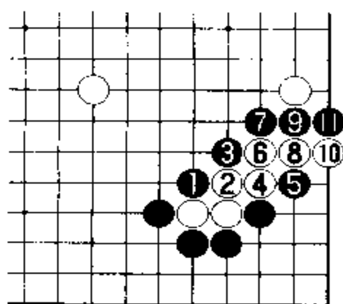


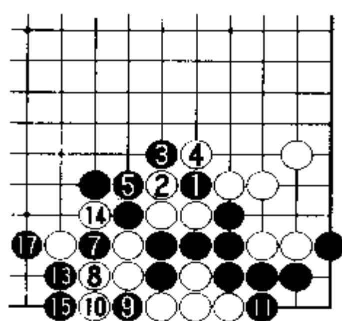
图 495

第一部分答案



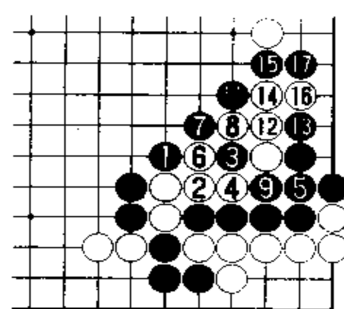
原图 1　　正解图

黑❶打方向正确。白②如逃，黑❸至⓫可以征吃白子。



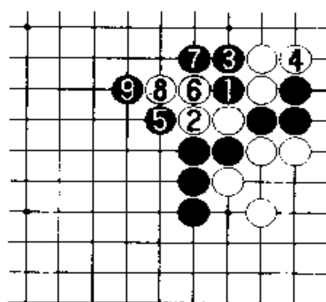
原图 2　　正解图

黑❶至⑥为双方必然之着，❼挖、❾扑次序好，行至⓱可吃征子。
⑥=❶　⑫=❾　⑯=❼



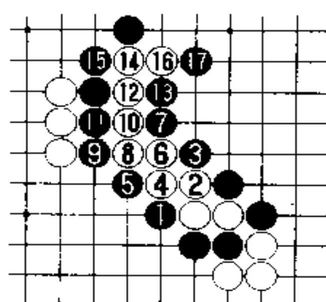
原图 3　　正解图

黑❶打、❸枷是手筋，行至⓱白棋被杀。⑩=❸



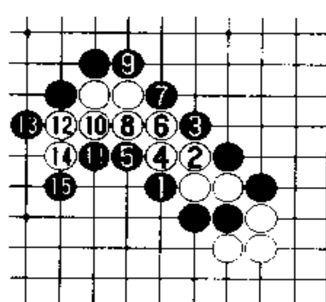
原图 4　　正解图

黑❶打、❸长是手筋，白④如曲，黑❺以下可吃征子。



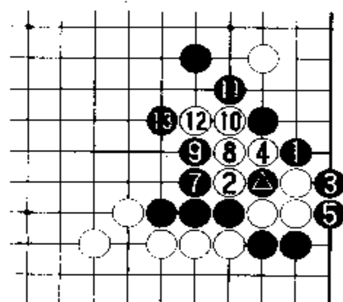
原图 5　　正解图

黑❶以下征吃白棋，⓱、⓯次序正确，⓱以后可继续征吃白棋。



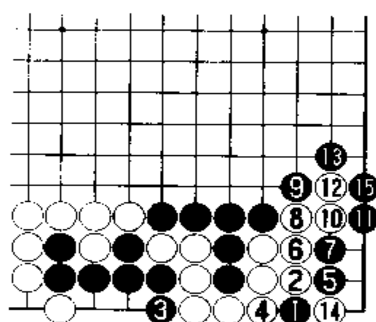
原图 6　　正解图

此题与前图征子方法相似，过程中的❾、⓫方向正确，⓯以下可继续征吃白棋。



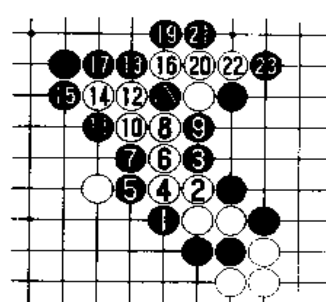
原图 7　　正解图

黑❶、❸、❺是滚打的手筋，❼至⓭可征吃白棋。⑥=▲



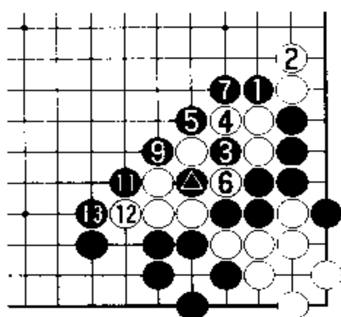
原图 8　　正解图

黑❶点是要点，❸、❺两打次序好，黑❼以下白棋被征吃。



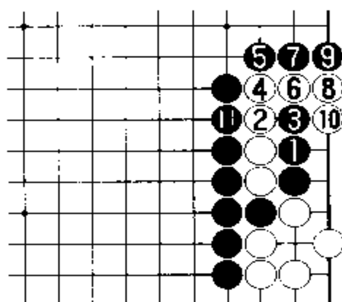
原图 9　　正解图

黑❶至❺为必然之着，⓯长是好棋，⓱是要点，白棋被征吃。⑱=▲



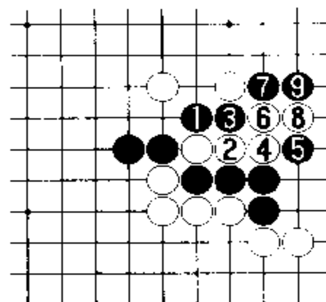
原图 10　　正解图

黑❶断是好棋，❸挖，❺断是手筋，黑❼以后白棋被征吃。⑧＝❸　⑩＝▲



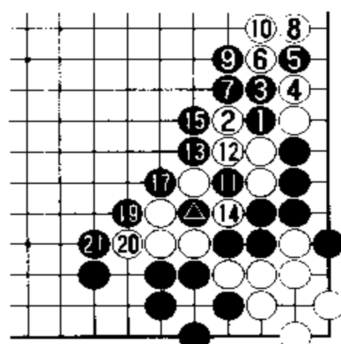
原图 11　　正解图

黑❶、❸两长次序好，行至⓫止，白棋被杀。



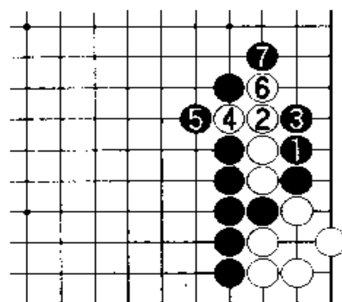
原图 12　　正解图

黑❶、❸打吃次序好，行至黑❾白棋被杀



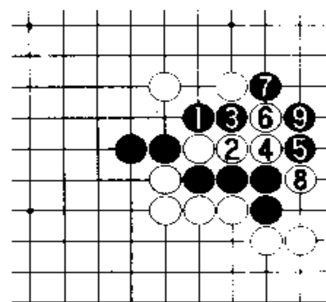
原图 10　　变化图

白②如打吃，黑❸长，❺扳着法紧凑，⓫是手筋，行至㉑白棋仍被征吃。
⑯＝⓫　⑱＝▲



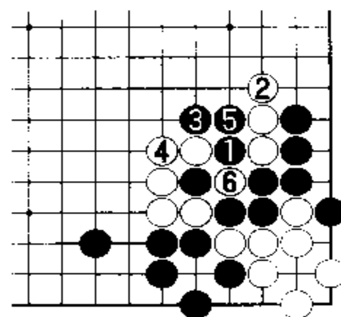
原图 11　　变化图

白④如冲，黑❺位挡，白棋仍不行。



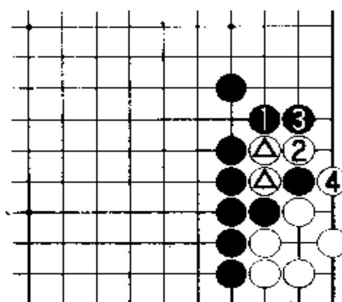
原图 12　　变化图

白⑧如断打吃，黑❾位提，白棋仍不行。



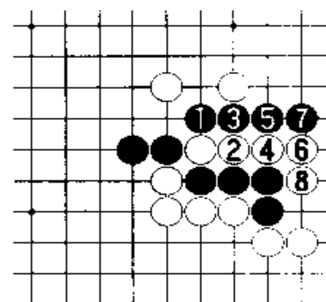
原图 10　　失败图

黑❶先挖次序错误，白②位接至⑥位提成打劫，黑棋失败。



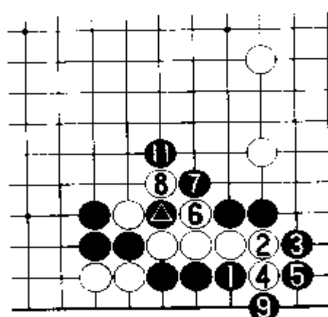
原图 11　　失败图

黑❶位打是错着，白②曲、④提，白△两子已逃出，黑棋失败。



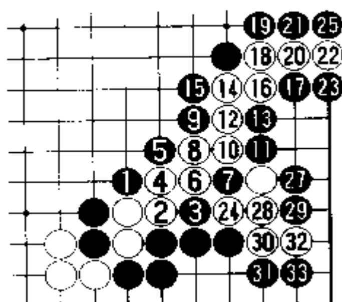
原图 12　　失败图

黑❸位打吃是错着，白⑥位长出，黑棋反而被杀。



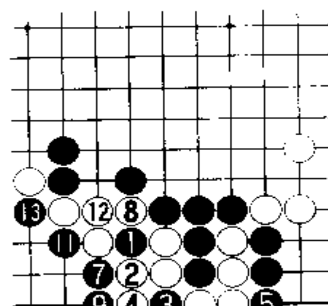
原图 13　　正解图

黑❶长、❸扳次序好，行至⓫，白棋被征吃。⑩＝▲



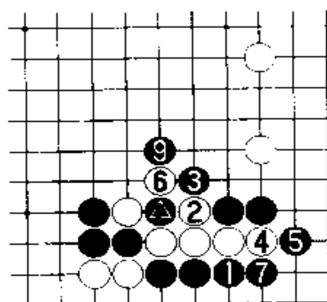
原图 14　　正解图

黑❶以下征吃白棋，⓭、⓯次序好，行至㉝止，白棋被征吃。㉖＝❼



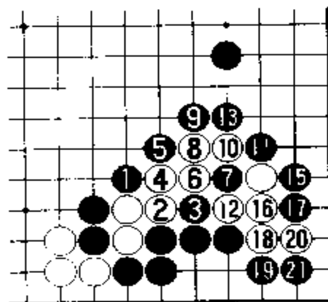
原图 15　　正解图

黑❶挖、❸扑是手筋，行至⓭，白棋被杀。⑥＝❸　⑩＝❶



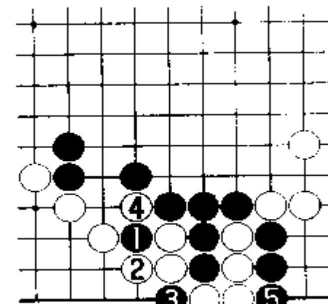
原图 13　　变化图

白②先冲，再于④位长，结果仍被征吃。⑧＝▲



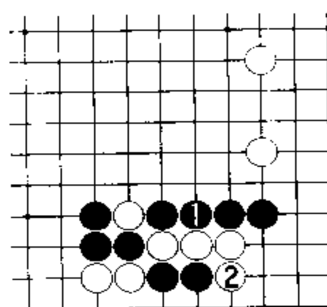
原图 14　　变化图

白⑫如直接提，黑⓭以下仍可征吃白棋。⑭＝❼



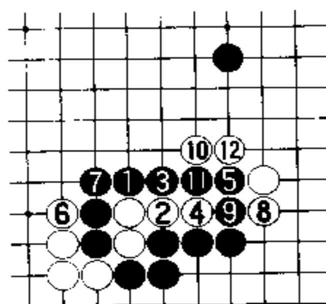
原图 15　　变化图

白④如提，黑❺位提可以突围。



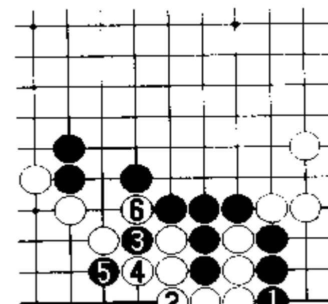
原图 13　　失败图

黑❶位接是错着，白②位拐，黑棋失败。



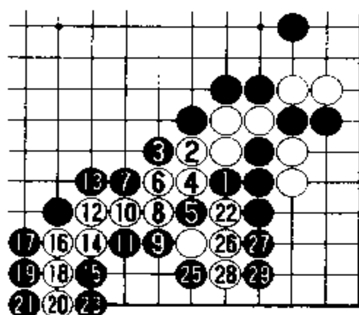
原图 14　　失败图

黑❾[illegible]虽能枷吃白子，但被白⑥至⑫先手利用，黑棋失败。



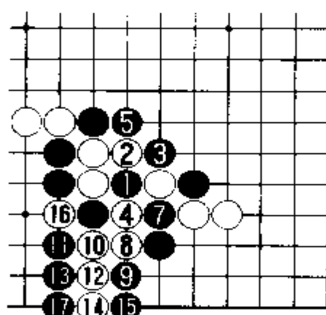
原图 15　　失败图

黑❶打吃是错着，白②位接，至⑥位提，黑棋失败。



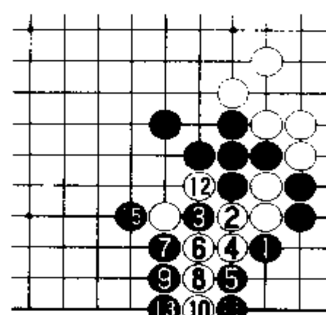
原图 16　　正解图

黑❶以下吃征子，⓯位打是手筋，白棋被征吃。㉔=❺



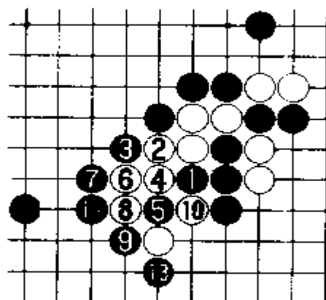
原图 17　　正解图

黑❶挖、❸打次序好，❼位断是手筋，行至⓱止白棋被杀。⑥=❶



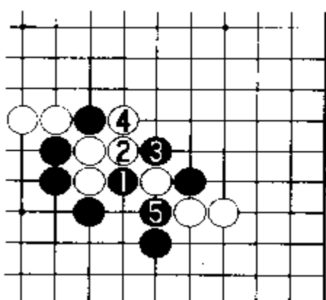
原图 18　　正解图

黑❶以下吃征子，❼、❾两打是手筋，行至⓯止白棋被杀。⑭=❺



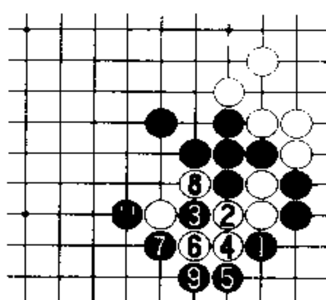
原图 16　　变化图

白⑩如提，黑⓫、⓭仍吃征子。⑫=❺



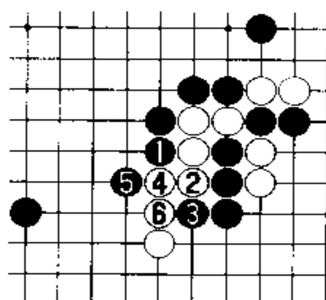
原图 17　　变化图

白④如曲，黑❺位提吃一子顺利突围。



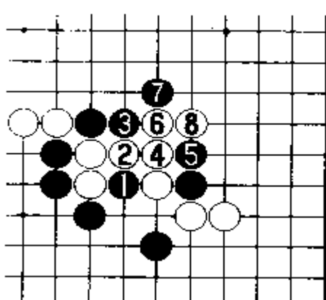
原图 18　　变化图

白⑧如提，黑❾位打，仍吃征子。⑩=❺



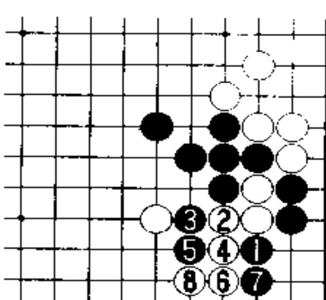
原图 16　　失败图

黑❶位打是错着，至白⑥位接，黑棋失败。



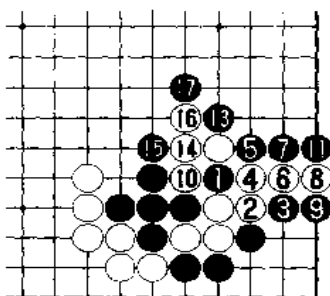
原图 17　　失败图

黑❸位打是错着，白④位接，黑棋失败。



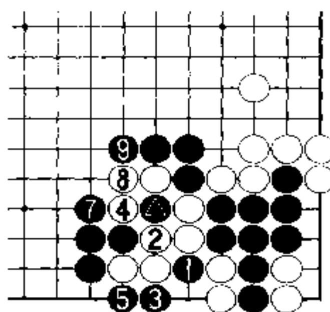
原图 18　　失败图

黑❸位打是错着，白⑥长、⑧曲，黑棋失败。



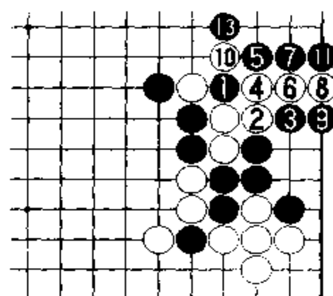
原图 19　　正解图

黑❶以下吃征子，行至⓱白棋被征吃。⑫＝❶



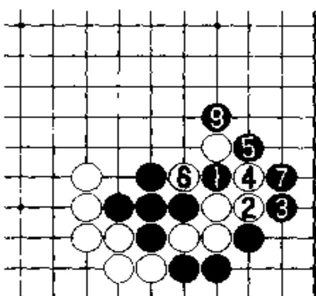
原图 20　　正解图

黑❶扑是妙手，❸、❺两打是手筋，行至黑❾白棋被征吃。⑥＝▲



原图 21　　正解图

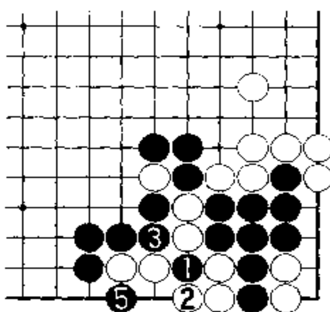
黑❶以下吃征子，行至⓭白棋被征吃。⑫＝❶



原图 19　　变化图

白⑥如提，黑❼、❾两打，白棋仍被征吃。

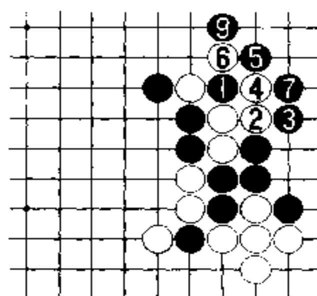
⑧＝❶



原图 20　　变化图

白②如提，黑❸、❺两打，白棋仍被杀。

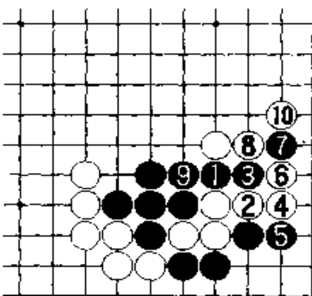
④＝❶



原图 21　　变化图

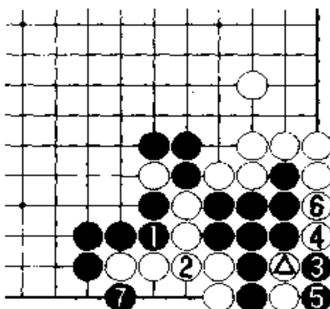
白⑥如提，黑❼、❾两打，白棋仍被征吃。

⑧＝❶



原图 19　　失败图

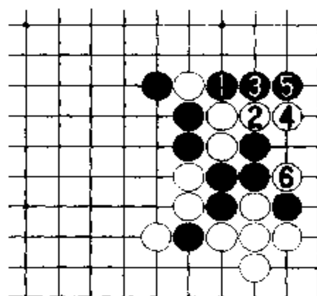
黑❶位打是错着，行至⑩止，黑棋失败。



原图 20　　失败图

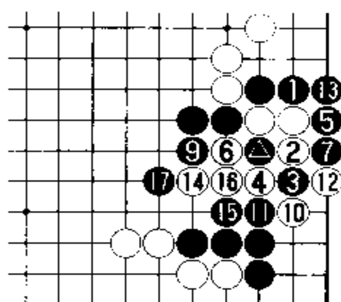
黑❶先打是错着，行至白⑧黑棋反而被杀。

⑧＝△



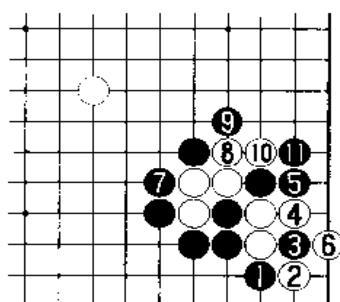
原图 21　　失败图

黑❶位打是错着，行至白⑥黑棋失败。



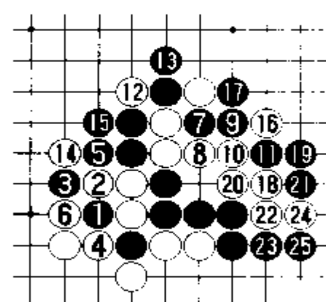
原图 22　　正解图

黑❶长、❸扳次序好，❺、❼滚打吃征子，行至⓱白棋被杀。⑧＝▲



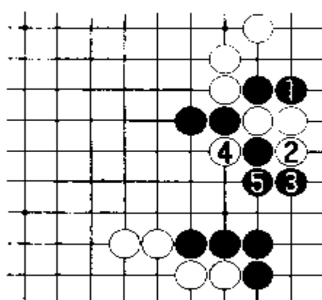
原图 23　　正解图

黑❶、❸、❺是为吃征子而做的准备工作，黑❼以后白棋被征吃。



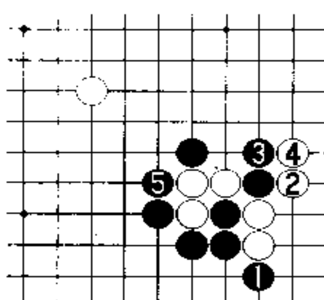
原图 24　　正解图

黑❶至❺是为事前的准备工作，黑❼以下至㉕止成功，杀白。



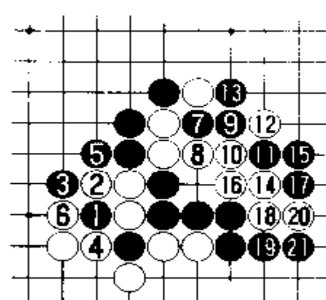
原图 22　　变化图

白④如断上边，黑❺位接，白棋仍不行。



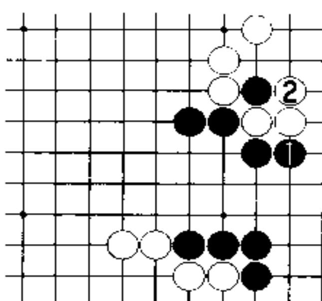
原图 23　　变化图

白②如打，黑❸长、❺打，白棋仍被吃。



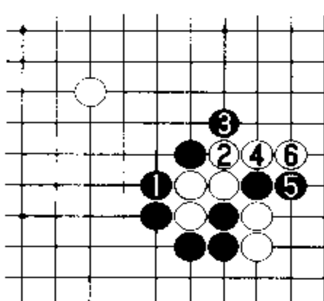
原图 24　　变化图

白⑫如打，行至㉑止，白棋仍被杀。



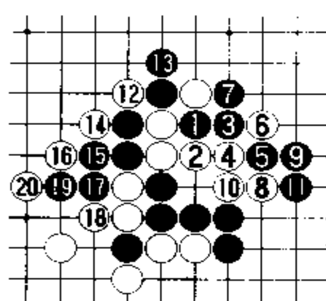
原图 22　　失败图

黑❶位挡是错着，白②位曲，黑棋失败。



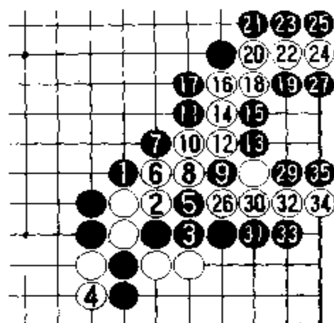
原图 23　　失败图

黑❶位打是错着，行至白⑥，黑棋失败。



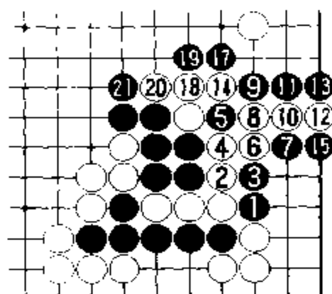
原图 24　　失败图

黑❶位打，因未做好准备工作，被白⑫至⑱反击成功，黑棋失败。



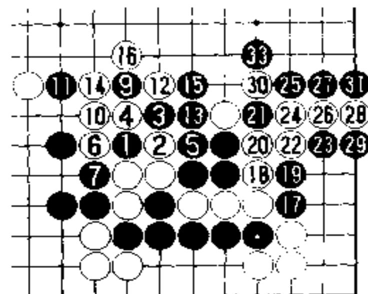
原图 25　　正解图

黑❶打、❸接是相关的好棋，黑❺以下征子，⓭是手筋，白棋被征吃。㉘＝❾



原图 26　　正解图

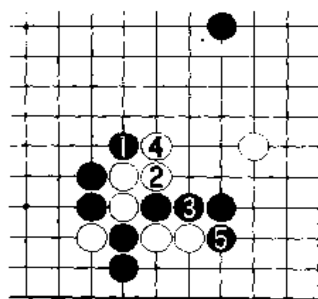
黑❶以下吃征子，⓬位打是好棋，行至㉑白棋被征吃。⑯＝❺



原图 27　　正解图

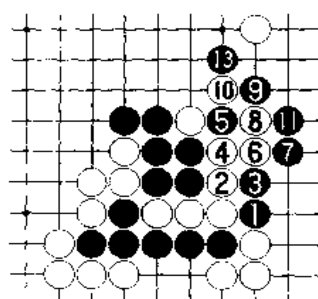
黑❶是要点，❸、❺是手筋，行至⓯做好准备，⓱以下吃征子成功。

⑧＝❶　㉜＝㉑



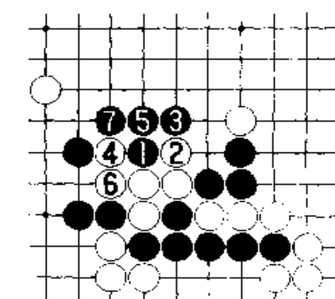
原图 25　　变化图

白④如逃征子，黑棋❺位拐，白棋二子被杀。



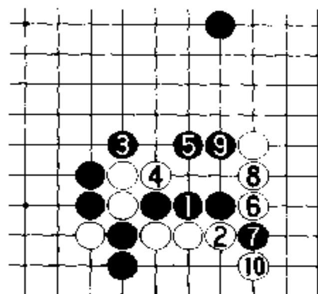
原图 26　　变化图

白⑩如提，黑⓫以下仍可征吃白棋。⑫＝❺



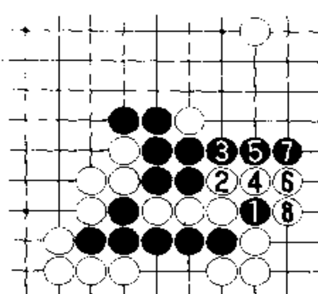
原图 27　　变化图

白④如打，黑❺接、❼紧气，白棋仍被杀。



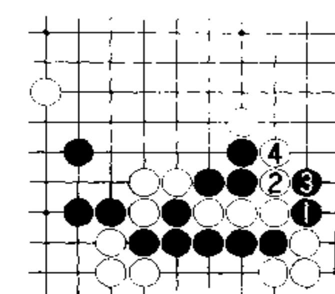
原图 25　　失败图

黑❶位接是错着，白②以下至⑩止，角部被白所得，黑棋失败。



原图 26　　失败图

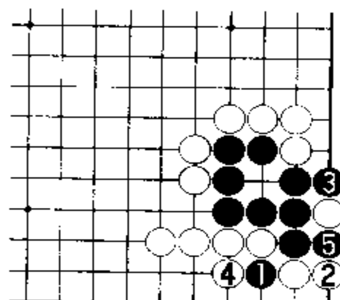
黑❸位打是错着，行至白⑧提，黑棋失败。



原图 27　　失败图

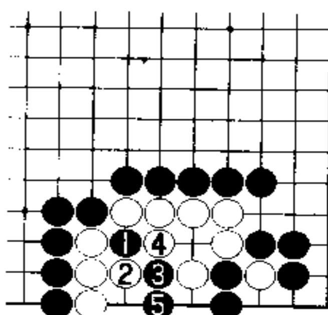
黑❶打吃是错着，白②长、④打黑棋失败。

第二部分答案



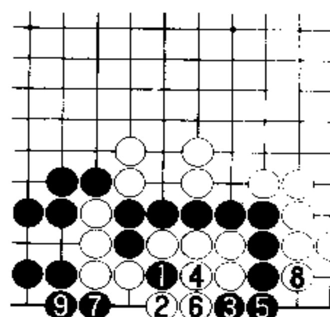
原图 28　　正解图

黑❶断是活棋的妙手，白②立时，黑❸打、❺提已活棋。



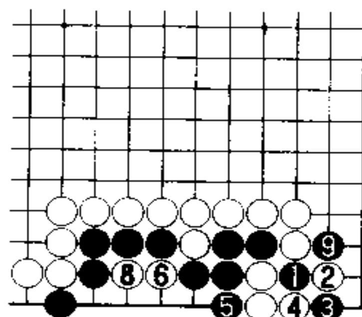
原图 29　　正解图

黑❶先断，再于❸挖、❺立，成“金鸡独立”，白棋被杀。



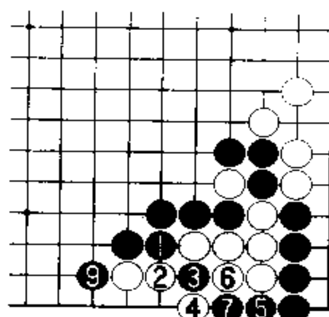
原图 30　　正解图

黑❶断是紧气的妙手，以下行至黑❾止，白棋因差一气而被杀。



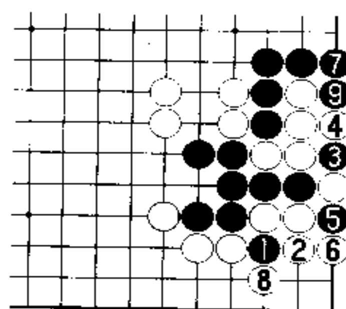
原图 31　　正解图

黑❶断、❸扳次序好，白⑥如断，黑❼提、❾断，弃四子可活角。❼＝❶



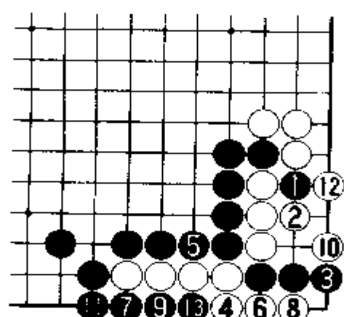
原图 32　　正解图

黑❶、❸是紧气的好手，以下行至黑❾止，白棋被杀。⑧＝❸



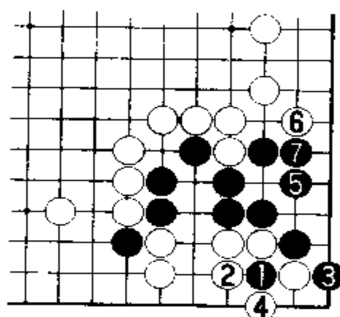
原图 33　　正解图

黑❶断、❸扑次序好，以下行至黑❾止，可吃白棋“接不归”。



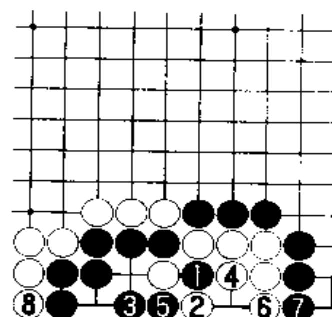
原图 34　　正解图

黑❶断、❸立是延气的妙手，以下行至黑⓭止，白棋因差一气而被杀。



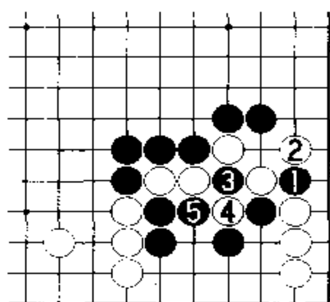
原图 35　　正解图

黑❶断、❸打，再于❺位做眼，黑棋已活。



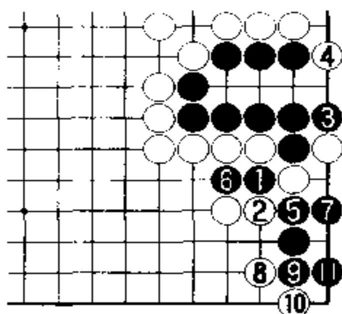
原图 36　　正解图

黑❶断、❸尖次序好，以下行至白⑧止，黑方先手“双活”。



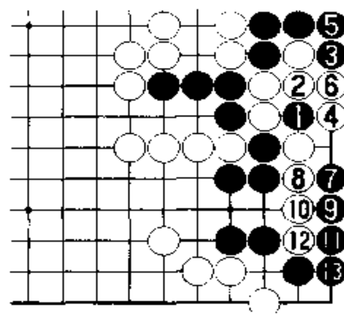
原图 37　　正解图

黑❶断、❸扑非常巧妙，白④提时黑再于❺位打，白二子棋筋被吃。



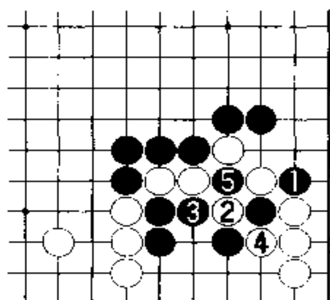
原图 38　　正解图

黑❶断是做活的妙手，黑❼是好棋，行至⓫黑棋已活。



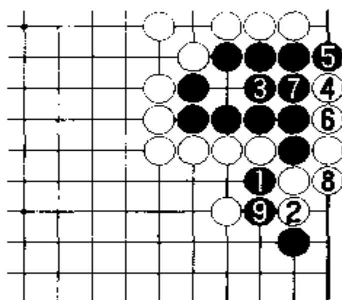
原图 39　　正解图

黑❶断、❸打是紧气的好手，以下行至⓭止，白棋因差一气而被杀。



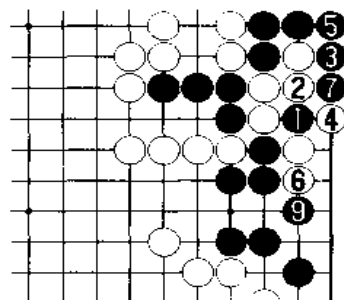
原图 37　　变化图

白②如先打吃，黑❸打、❺提，还是吃掉棋筋。



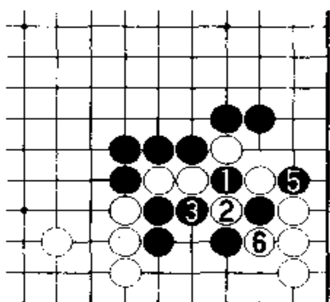
原图 38　　变化图

白②如顶，黑❸做眼，以下行至黑❾，白棋被杀。



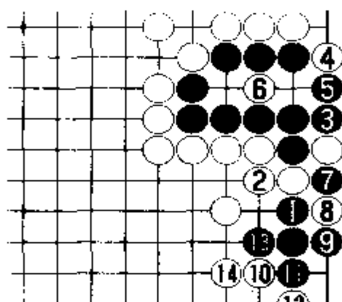
原图 39　　变化图

白⑥如先长也不行，黑❼打、❾虎，白棋还是差一气。⑧＝❶



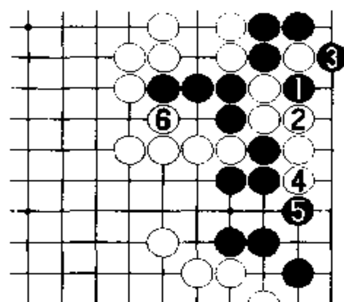
原图 37　　失败图

黑❶先扑次序错误，❸位打时白④可接，黑棋失败。④＝❶



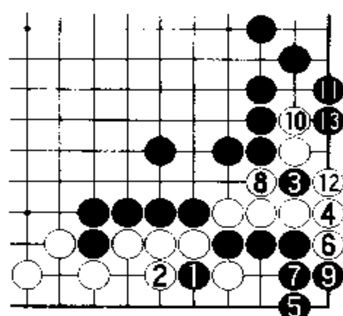
原图 38　　失败图

黑❶先夹是错着，白④、⑥强行破眼，行至⑭黑棋失败。



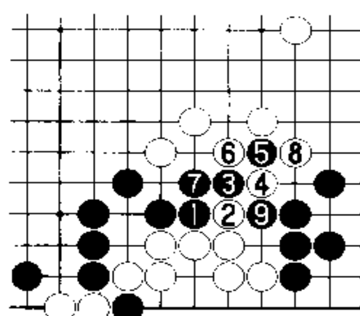
原图 39　　失败图

黑❶双打是错着，行至白⑥黑棋反而被杀。



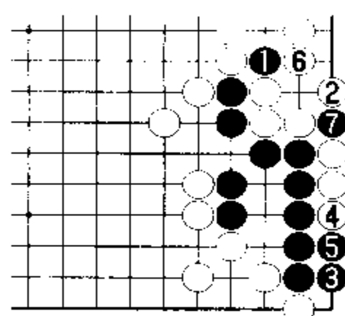
原图 40　　正解图

黑❶断是长气的好手，❸挖是紧气的要点，行至⓭，白棋被杀。



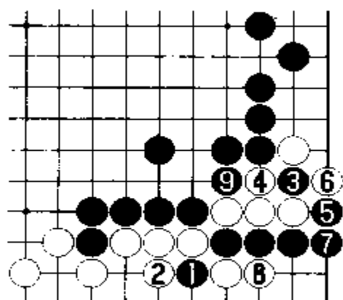
原图 41　　正解图

黑❶、❸、❺是相关的好手，白⑧提时黑❾位断，白棋被杀。



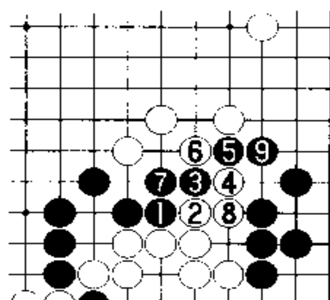
原图 42　　正解图

黑❶断是好棋，❸位是做眼的要点。以下行至黑❼止，黑棋已活。



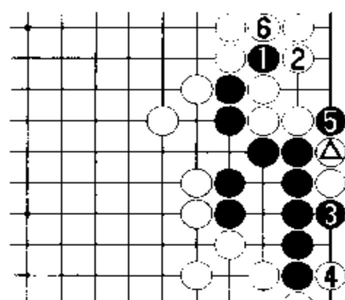
原图 40　　变化图

白④如断打，黑❺至❾打吃，白棋仍不行。



原图 41　　变化图

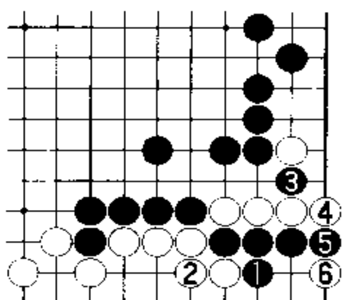
白⑧如接也不行，黑❾长出，白棋仍不活。



原图 42　　变化图

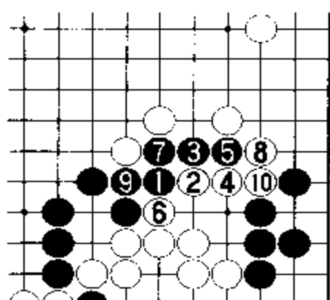
白②如打吃，黑❸至❼做眼，还是活棋。

❼＝△



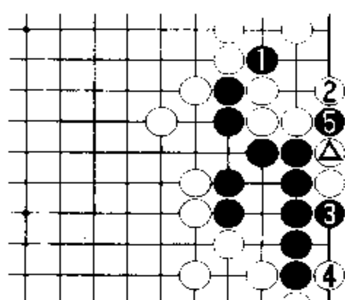
原图 40　　失败图

黑❶挡是错着，白②接、④立、⑥夹，黑棋反而被杀。



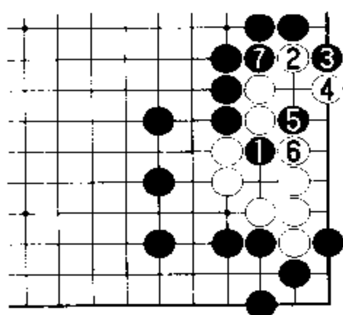
原图 41　　失败图

黑❶尖是错着，白②靠至白⑩止，白棋轻松逃出，黑棋失败。



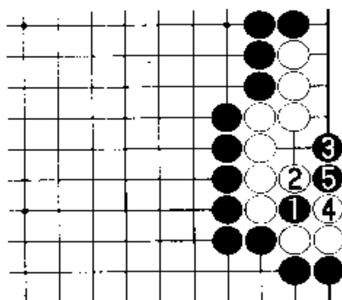
原图 42　　失败图

黑❸先打是错着，白④破眼，再于⑥位“打二还一”黑棋不活。⑥＝△



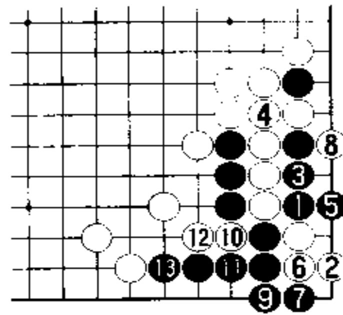
原图 43　　正解图

黑❶断、❸扳次序好，❺是手筋，❼位再打，白棋被杀。



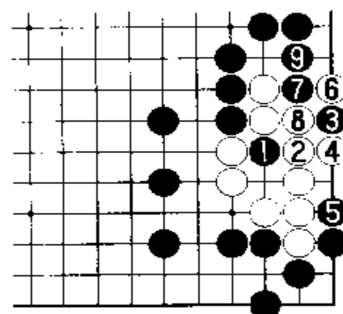
原图 44　　正解图

黑❶断、❸点是好棋，白④提时黑❺再打，白棋被杀。



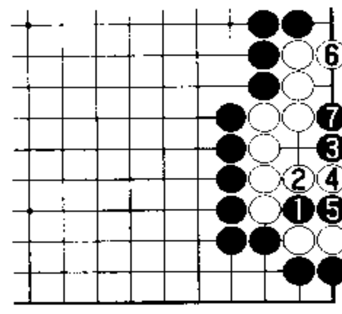
原图 45　　正解图

黑❶断是活棋的手筋，白②如强行破眼，行至⓭黑棋已活。



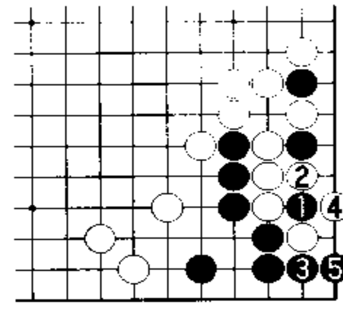
原图 43　　变化图

白②如打吃，黑❸大飞，行至黑❾，白棋仍不活。



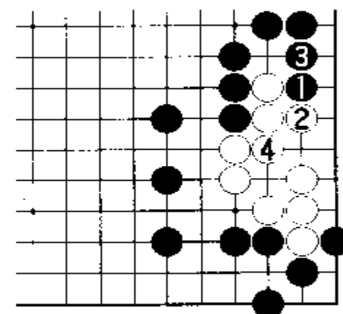
原图 44　　变化图

白④如果弃掉两子，黑❺提、❼位再长，白棋仍不活。



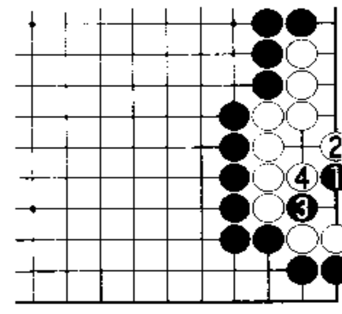
原图 45　　变化图

白②如打吃，黑❸、❺后仍可活棋。



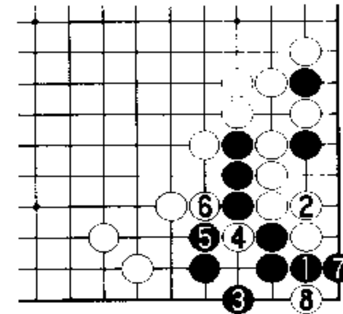
原图 43　　失败图

黑❶是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



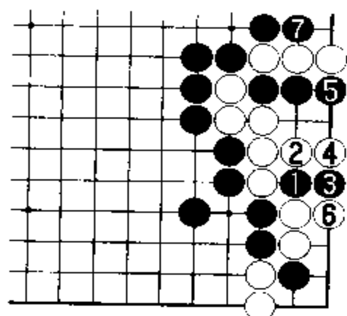
原图 44　　失败图

黑❶“点方”看似要点，实为错着，白②、④弃二子可活棋，黑棋失败。



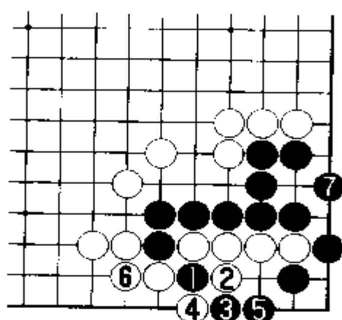
原图 45　　失败图

黑❸是错着，白④至⑧破眼，黑棋失败。



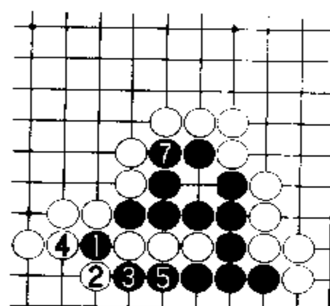
原图 46　　正解图

黑❶断,❸立次序好,再走❺、❼位吃白三子而突围。



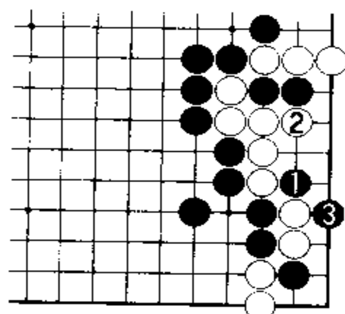
原图 47　　正解图

黑❶、❸、❺先手得眼,再走❼位,黑棋已活。



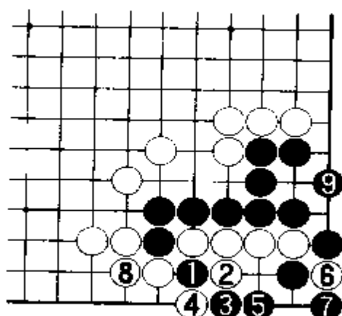
原图 48　　正解图

黑❶至❺是急先手,再于❼位做眼,黑棋已活。⑥=❶



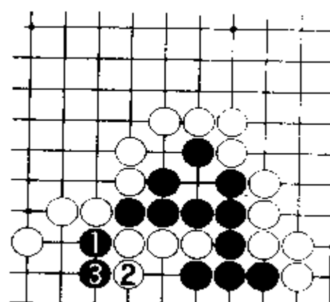
原图 46　　变化图

白②如吃黑二子,黑❸可吃白角,白棋损失更大。



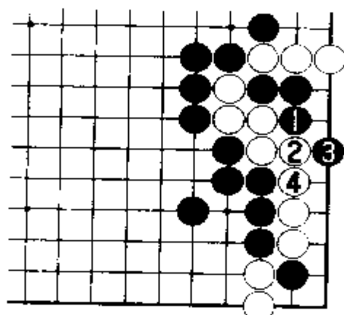
原图 47　　变化图

白⑥如扑,黑棋❼位提,仍是活棋。



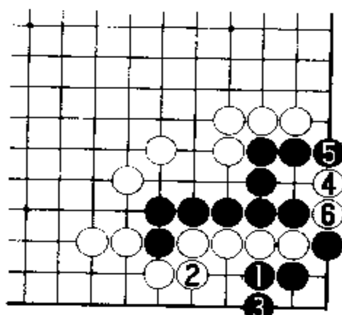
原图 48　　变化图

白②如曲,黑❶立后,白棋被杀。



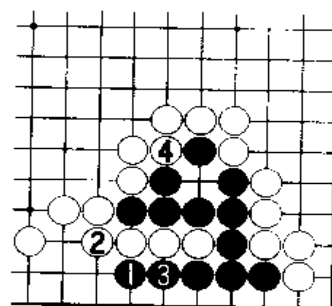
原图 46　　失败图

黑❶曲、❸打是错着,白②、④后黑棋失败。



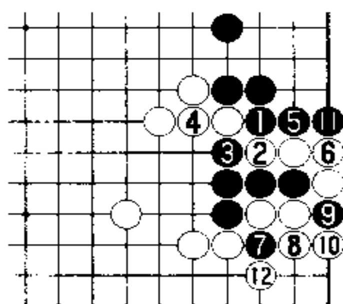
原图 47　　失败图

黑❶、❸落了后手,白④点、⑥扑,黑棋失败。



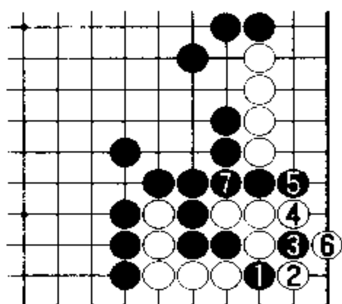
原图 48　　失败图

黑❶夹是错着,❸接是后手,白④破眼,黑棋失败。



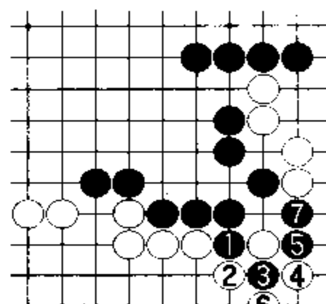
原图 49　　正解图

黑❶、❸冲断正确。❸位断的时机极好，此时不能先于❾位扑。行至⓭白棋被杀。⓭=❾



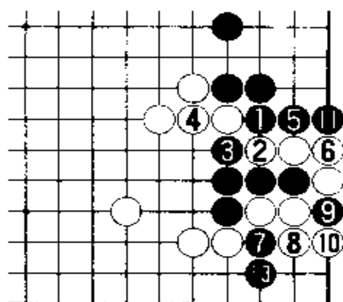
原图 50　　正解图

黑❶、❸两断是相关的手筋，❺、❼的次序好，白棋被切断。



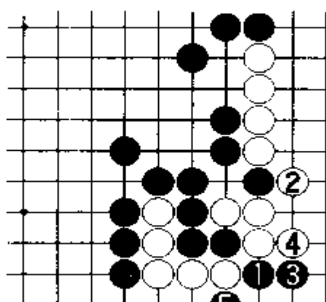
原图 51　　正解图

黑❶冲、❸断次序好。白④打吃时，黑❺打、❼退是手筋，白棋被切断。



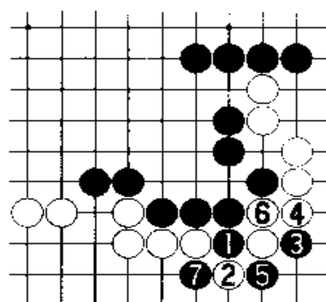
原图 49　　变化图

白⑫如接，黑⓭可长出，白棋全军覆没。⑫=❾



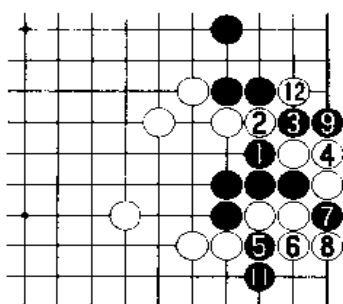
原图 50　　变化图

白②如渡过，黑❸先长气，再于❺位扳，白棋五子被杀。



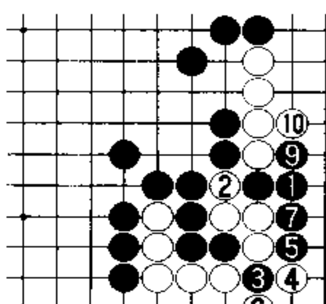
原图 51　　变化图

白④如顶，黑❺、❼两打，白棋还是被分断。



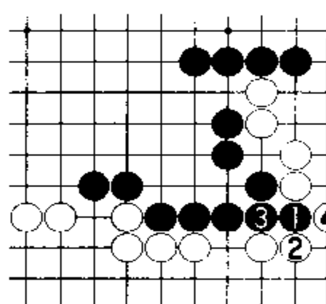
原图 49　　失败图

黑❶、❸如此冲断是错着，以下行至⓫长出时，白⑫可断，黑棋失败。⑩=❼



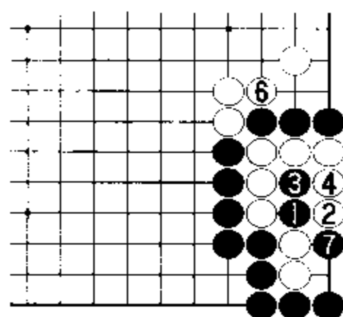
原图 50　　失败图

黑❶先立是错着，白②切断为必然；以下行至白⑩止，黑棋对杀失败。⑧=❸



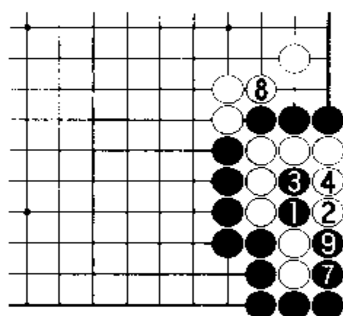
原图 51　　失败图

黑❶扳断是错着，白②夹是好棋，再于④位渡过，黑棋失败。



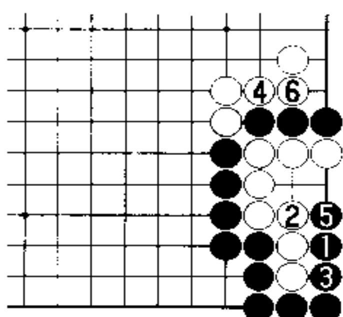
原图52　　正解图

黑❶、❸的次序好，再于❺、❼位扑，白棋被杀。
❺＝❶



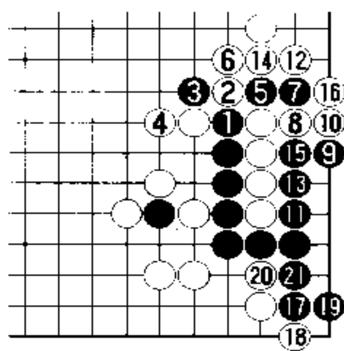
原图52　　变化图

白⑥如提，黑❼、❾紧气，白棋仍被杀。
❺＝❶　⑥＝❸



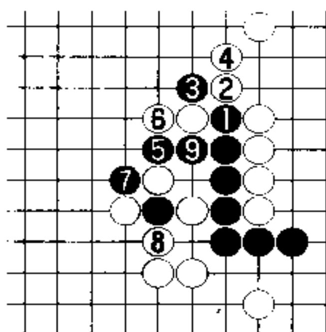
原图52　　失败图

黑❶先夹是错着，白②接后可长气，对杀结果黑棋失败。



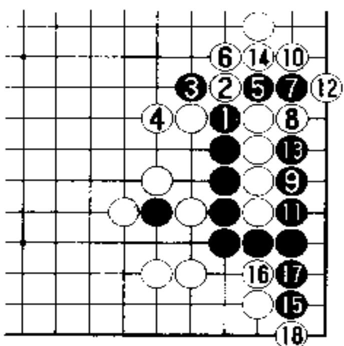
原图53　　正解图

黑❶、❸冲断，再于❺打、❼立是弃子求活的好次序，行至㉑黑棋已活。



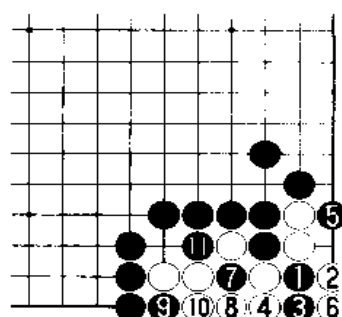
原图53　　变化图

白④如长，黑❺跨是手筋，白⑥夹时，黑❼打、❾接，顺利突围。



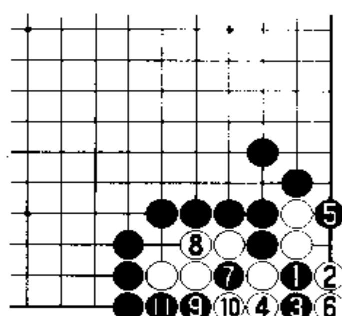
原图53　　失败图

黑❾是错着，白⑫渡至⑬扳，黑因无法做活而失败。



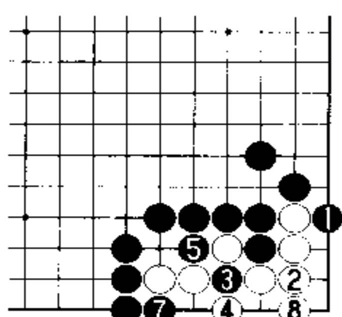
原图54　　正解图

黑❶、❸、❺是破眼的好棋，再于❼位扑，白棋被杀。



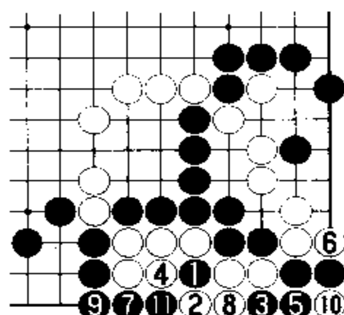
原图54　　变化图

白⑧如做眼，黑❾是好棋，再于⓫位接，白棋仍不活。



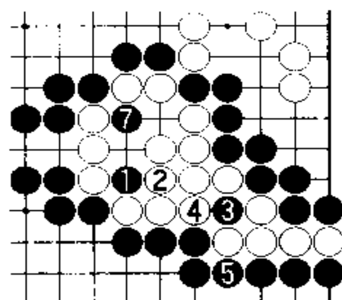
原图54　　失败图

黑❶扳是错着，白②接至⑧位做眼已活棋，黑棋失败。⑥＝❸



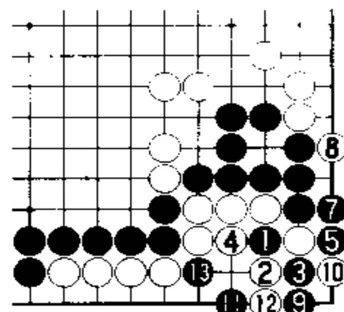
原图 55　　正解图

黑❶断、❸打次序好，❺接是妙手，以下行至⓫止，白棋五子被杀。



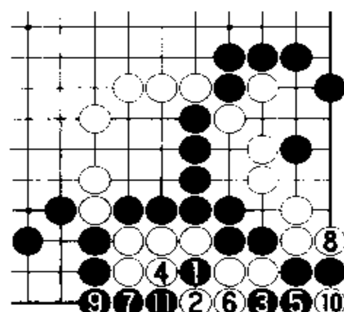
原图 56　　正解图

黑❶断、❸扑次序好，白⑥接不成立，黑❼位打，白棋被杀。⑥＝❸



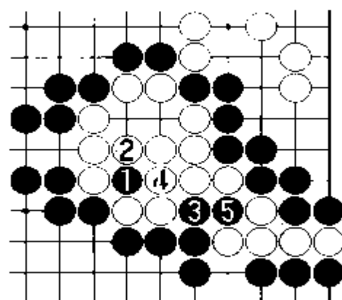
原图 57　　正解图

黑❶断、❸打是活棋的手筋。白⑧如强行破眼，黑❾至⓭巧妙杀白。⑥＝❶



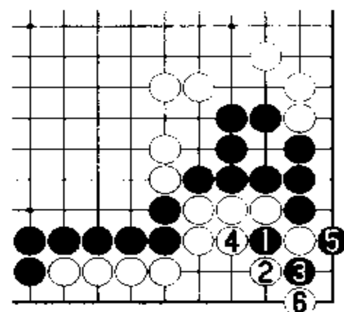
原图 55　　变化图

白⑥如从这边紧气也不行，结果白棋仍被杀。



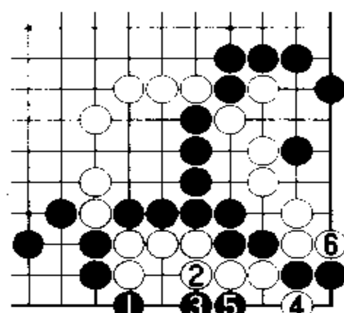
原图 56　　变化图

白②如于此位打吃，黑❸打、❺断，吃白五子可活棋。



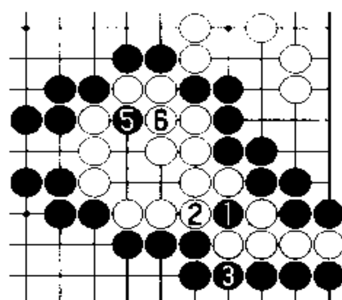
原图 57　　变化图

白⑥如反打吃，黑❼接上已活棋，白棋还要后手做活。❼＝❶



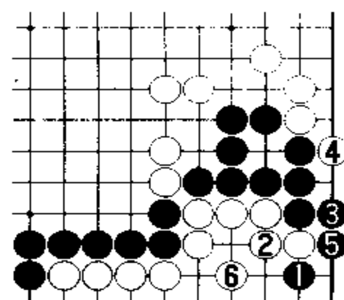
原图 55　　失败图

黑❶扳是错着，行至白⑥吃黑二子，黑棋失败。



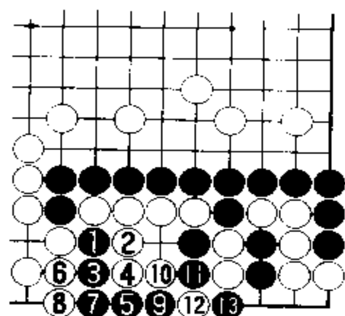
原图 56　　失败图

黑❶先扑次序错误。白⑥接已活棋，黑棋失败。④＝❶



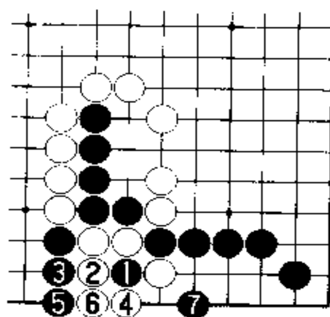
原图 57　　失败图

黑❶先夹是错着，白②接、④破眼，黑棋失败。



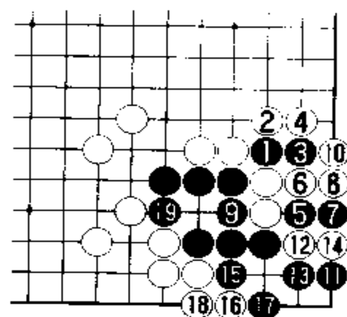
原图 58　　正解图

黑❶、❸、❺是相关的妙手，以下行至⓭止，白棋被杀。



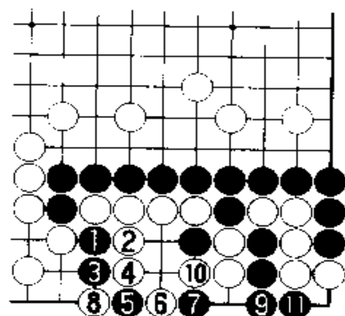
原图 59　　正解图

黑❶断正确，❸、❺是手筋，至黑❼止，白棋被杀。



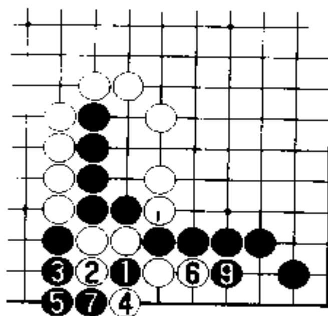
原图 60　　正解图

黑❶断、❸立次序好，⓫是弃子求活的妙着，行至⓳黑棋已活。



原图 58　　变化图

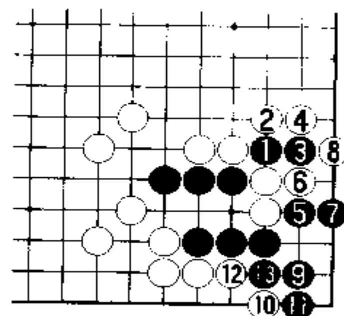
白⑥如扳，黑❼打正确。再于❾立至⓫止，黑棋仍然活棋。



原图 59　　变化图

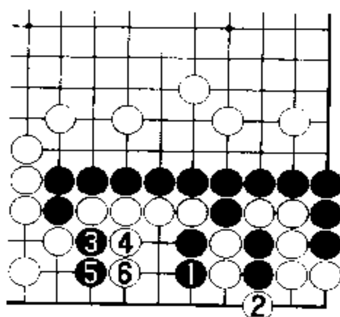
白⑥如长，黑❼打至黑❾止，白棋仍被杀。

⑧ = ❶



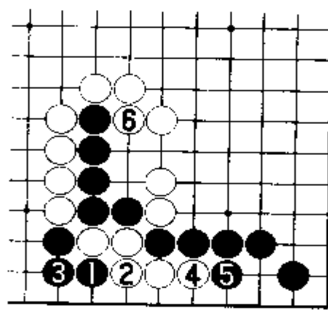
原图 60　　变化图

白⑧如提，黑❾位虎，再于⓭位做成"曲四"仍是活棋。



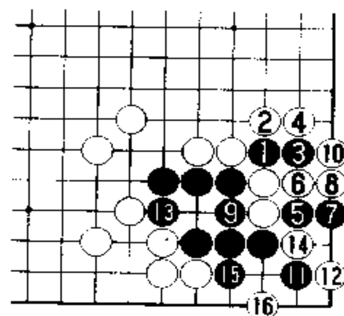
原图 58　　失败图

黑❶先打次序错误，再于❸断、❺立已无计可施，黑棋失败。



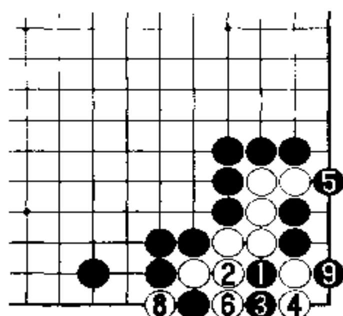
原图 59　　失败图

黑❶扳错误，白②位接可以延气，黑棋失败。



原图 60　　失败图

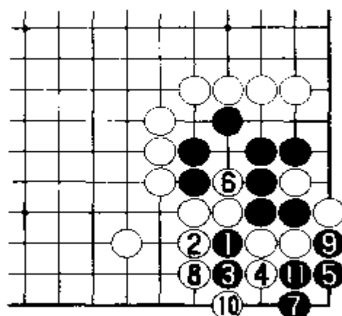
黑⓭虎错误，⑫是手筋，至⑯止，黑棋失败。



原图 61　正解图

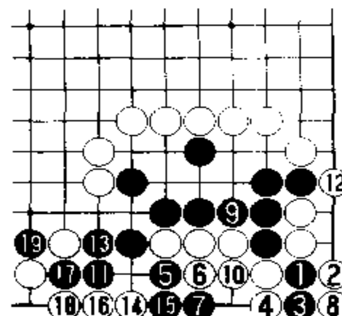
黑❶断、❸立是杀白角的手筋。❼扑、❾扳的次序好，白棋被杀。

❼＝❶



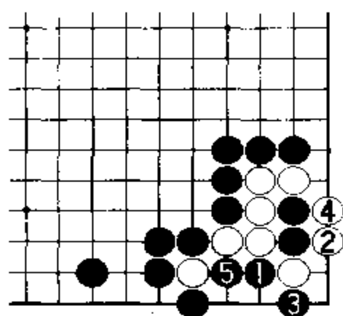
原图 62　正解图

黑❶断、❸立次序好，❺点、❼尖是手筋，行至⓫止黑棋已活。



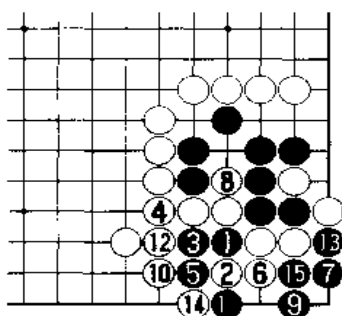
原图 63　正解图

黑❶断、❸立，再于❺、❼位扳次序正确。白⑧只能提，黑⓫做眼，至黑⓳止，黑棋成功。



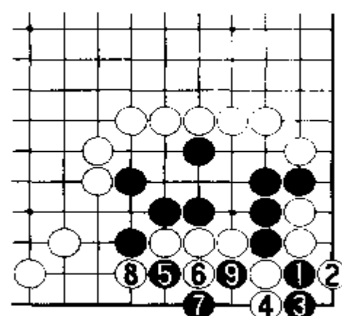
原图 61　变化图

白②如打吃，黑❸反打，❺位再吃，白棋还是不活。



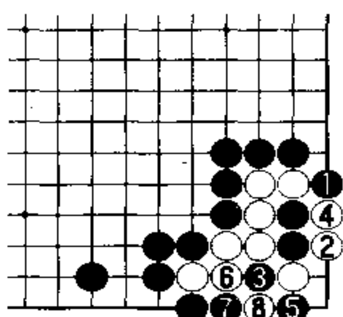
原图 62　变化图

白②如在下边打，黑❸长、❺曲，白⑥只能接，黑❼点至⓫扳次序好，⓯做眼仍可活棋。



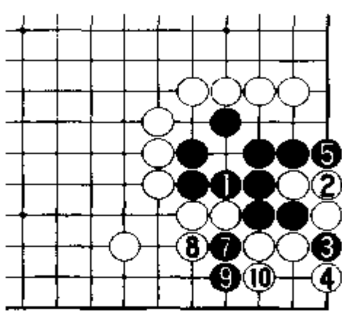
原图 63　变化图

白⑧如打吃，黑❾扑是妙手，黑仍是活棋。



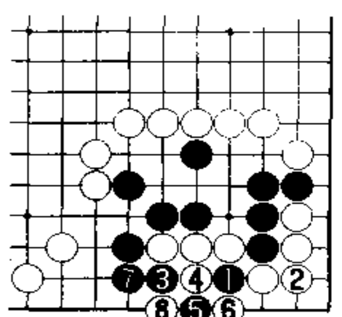
原图 61　失败图

黑❶渡过是错着，以下行至白⑧提成劫，黑棋失败。



原图 62　失败图

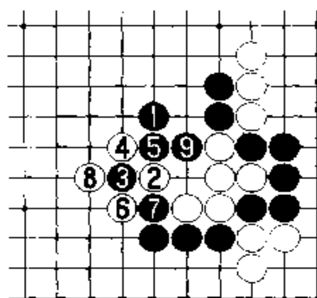
黑❶先做眼是错着，白②接至白⑩止双方必然，黑棋失败。⑥＝❸



原图 63　失败图

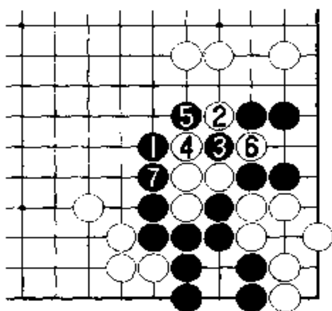
黑❶这边断次序错误，至白⑧止，黑因无法做出两只眼而失败。

第 三 部 分 答 案



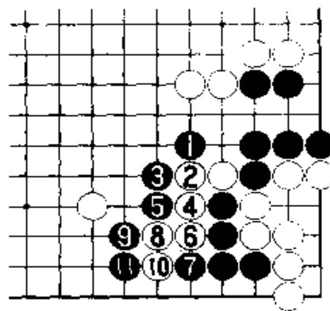
原图 64　　正解图

黑❶枷是要点，白②尖时黑❸靠，以下行至❾止可吃白棋“接不归”。



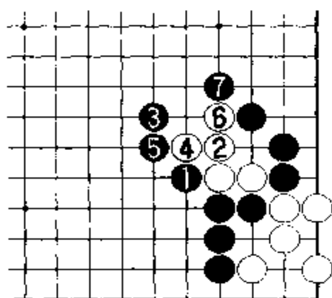
原图 65　　正解图

黑❶枷、❸挖次序好，❺、❼两打是手筋，白棋被杀。



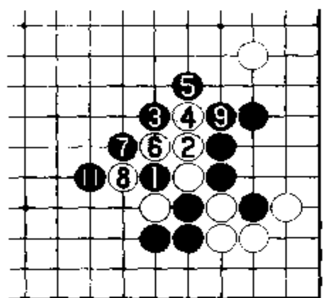
原图 66　　正解图

黑❶枷是妙手，白②如逃，黑❸位扳，行至⓫白棋被杀。



原图 67　　正解图

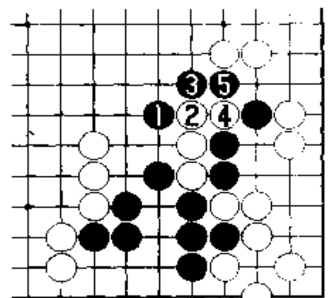
黑❶扳再于❸位飞枷次序好，行至黑❼可杀白棋。



原图 68　　正解图

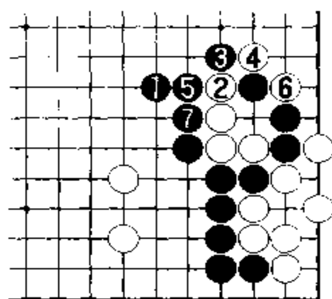
黑❶断、❸枷是相关的手筋，白④如逃，行至⓫止，白棋被征吃。

⑩＝❶



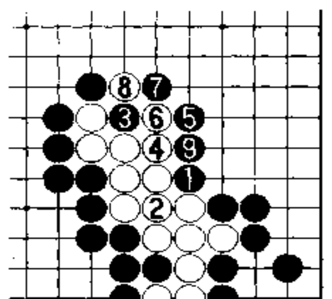
原图 69　　正解图

黑❶枷是好棋，行至黑❺白棋被杀。



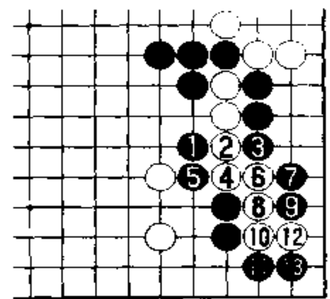
原图 70　　正解图

黑❶飞枷是要点，白②如逃，黑❸扳至❼止可吃白棋“倒扑子”。



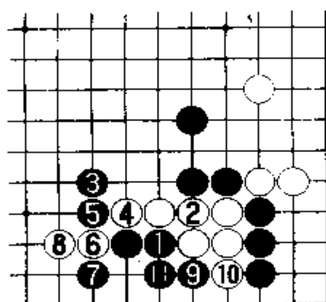
原图 71　　正解图

黑❶、❸两打次序好，❺位再枷是手筋，白棋被杀。



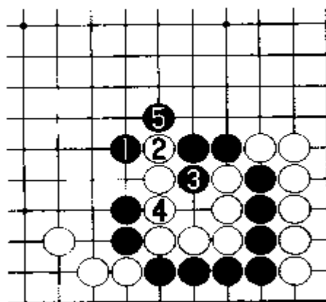
原图 72　　正解图

黑❶枷是要点，❾、❼是手筋，行至⓭白棋被杀。



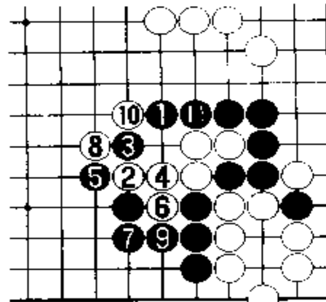
原图 73　　正解图

黑❶位挤是妙手，❸位再飞枷是手筋，行至⓫白棋被杀。



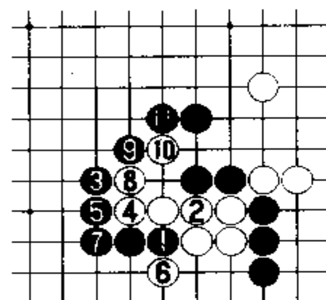
原图 74　　正解图

黑❶枷，❸冲是相关的妙手，白④接时黑❺位挡，白棋被杀。



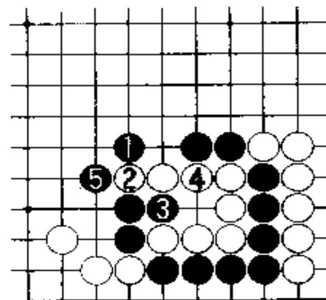
原图 75　　正解图

黑❶枷是要点，白②靠时黑❸位夹是手筋，行至⓫倒扑，白棋被杀。



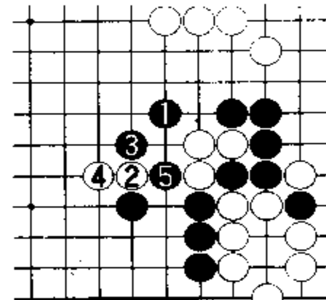
原图 73　　变化图

白⑥如扳，黑❼位接至⓫止，白棋仍不行。



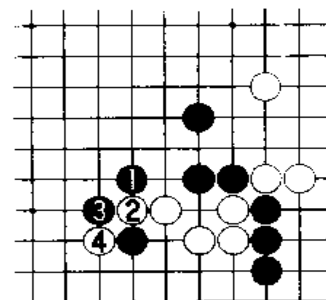
原图 74　　变化图

白②如这边冲，行至黑❺白棋仍不行。



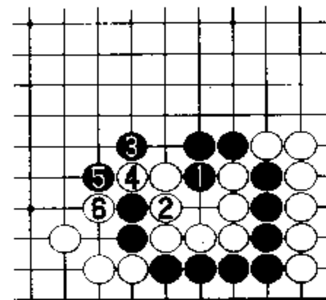
原图 75　　变化图

白④如长，黑❺位挖仍杀白三子。



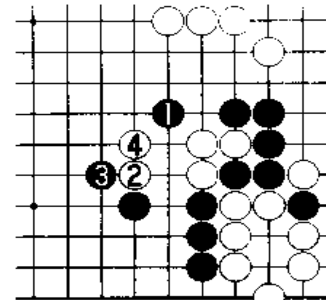
原图 73　　失败图

黑❶位枷是错着，白②冲，④断黑棋失败。



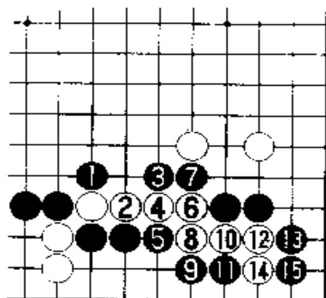
原图 74　　失败图

黑❶先冲次序错误，白②位接至⑥止，黑棋失败。



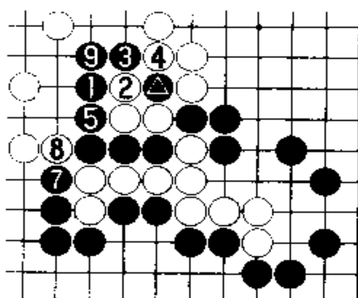
原图 75　　失败图

黑❸位扳是错着，白④位双，左右黑棋难以两全，黑棋失败。



原图 76　　正解图

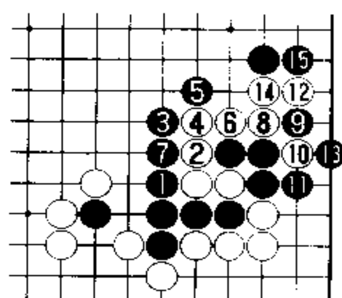
黑❶打、❸枷是相关的手筋，白④长时黑❺、❼两长次序好，行至⓯白棋被杀。



原图 77　　正解图

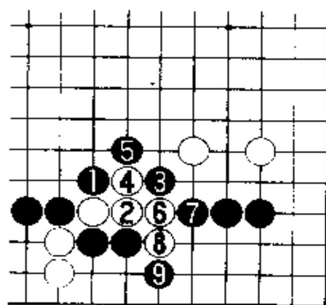
黑❶位枷是要点，白②如冲，黑❸、❺滚打再于❼位封，白棋全歼。

⑥＝▲



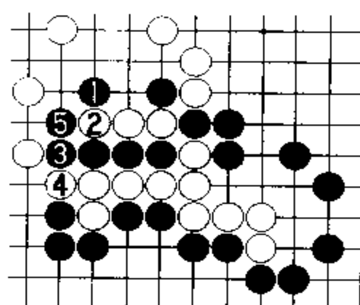
原图 78　　正解图

黑❶位打是好棋，❸枷，❺扳是手筋，行至⓯白棋被杀。



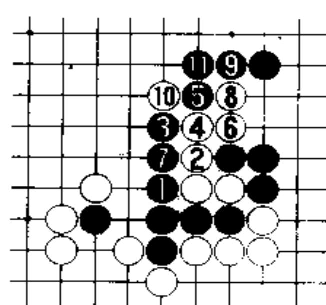
原图 76　　变化图

白④如冲，黑❺位打，白棋仍被杀。



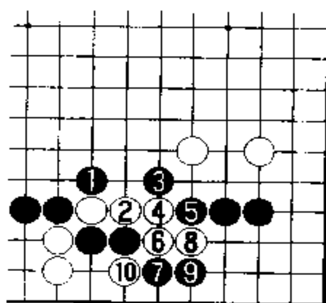
原图 77　　变化图

白②这边冲，黑❸长、❺打，白棋仍不行。



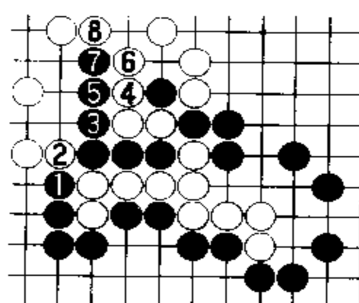
原图 78　　变化图

白如⑧位曲，黑❾挡、⓫接，白棋仍不行。



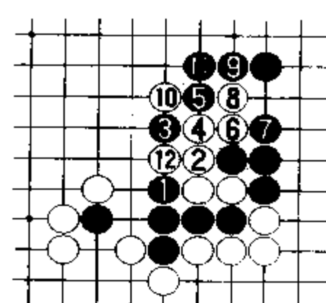
原图 76　　失败图

黑❺位顶是错着，行至白⑩位打，黑棋失败。



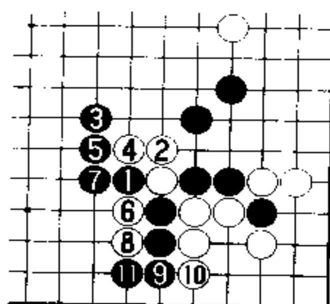
原图 77　　失败图

黑❶先封是错着，白②打至⑧止，黑棋反而被杀。



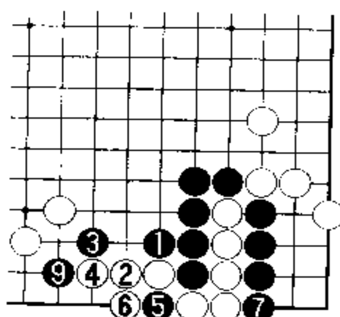
原图 78　　失败图

黑❼位挡是错着，白⑧至⑫可以突围，黑棋失败。



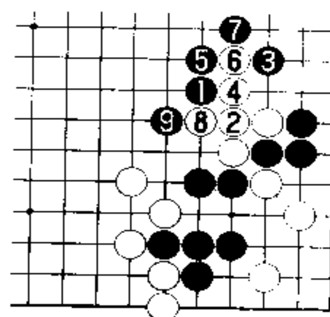
原图 79　　正解图

黑❶打再于❸位飞枷次序好，以下行至⓫止，白棋被杀。



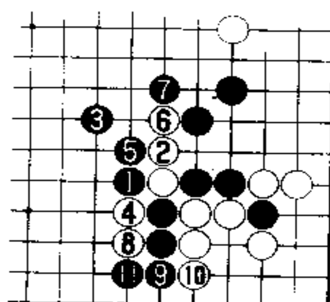
原图 80　　正解图

黑❶压是好棋，❸位再枷是手筋，白④长时黑❺扑、❼打次序好，白棋被杀。⑧＝❺



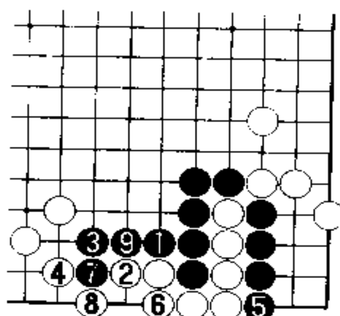
原图 81　　正解图

黑❶跳枷是要点，白②接时，黑❸位飞是手筋，行至❾白棋被杀。



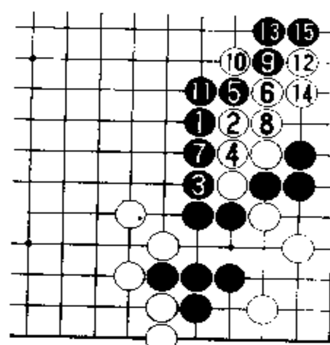
原图 79　　变化图

白④如断，黑❺长、❼扳是手筋，白棋仍不行。



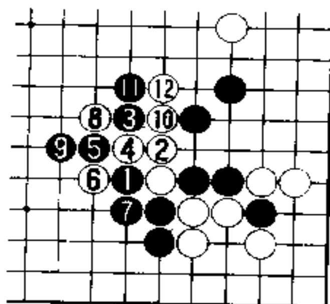
原图 80　　变化图

白④如跳，黑❺打、❼冲次序好，可以吃白"接不归"。



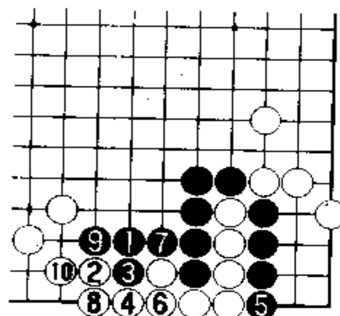
原图 81　　变化图

白②如虎，黑❸打、❺扳着法紧凑，行至⓯白棋仍不行。



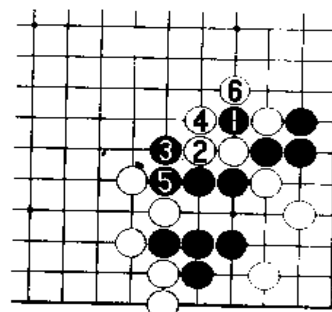
原图 79　　失败图

黑❸跳枷是错着，白④冲、⑥打至⑫已顺利突围。



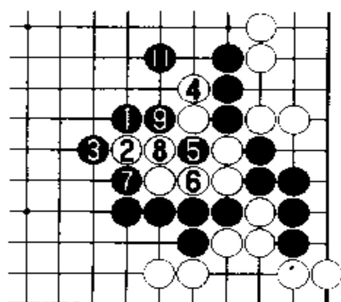
原图 80　　失败图

黑❶先枷次序错误，白②位跳是好棋，行至白⑩可渡过，黑棋失败。



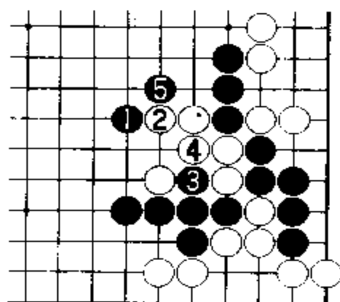
原图 81　　失败图

黑❶断打是错着，白②位长至⑥提，黑棋失败。



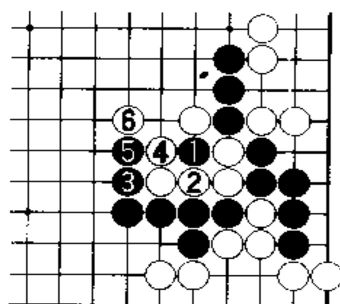
原图 82　　正解图

黑❶跳枷是要点，白②尖时黑❸扳、❺断是手筋，行至⓫白棋被杀。⑩＝❺



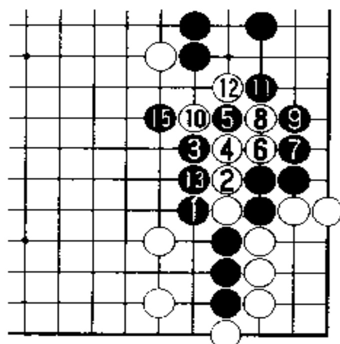
原图 82　　变化图

白②如顶，黑❸打、❺扳，白棋仍不行。



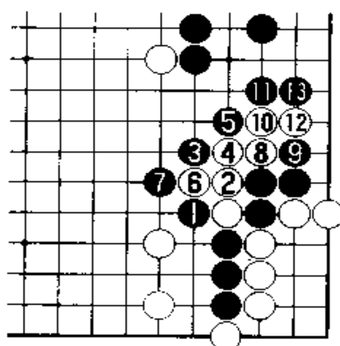
原图 82　　失败图

黑❶断打是错着，行至白⑥，黑棋失败。



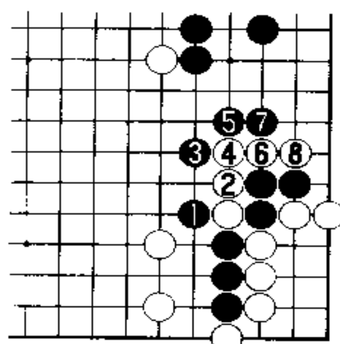
原图 83　　正解图

黑❶打、❸枷次序好，白④如逃，行至⓯白棋被杀。⑭＝❺



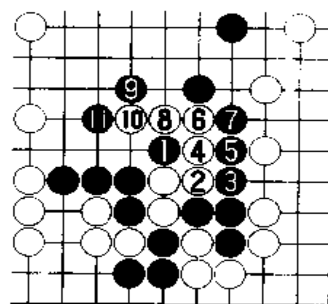
原图 83　　变化图

白⑥如冲，黑❼位挡，行至⓭白棋仍不行。



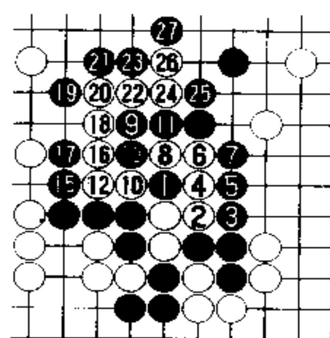
原图 83　　失败图

黑❼位长是错着，白⑧位可杀黑三子，黑棋失败。



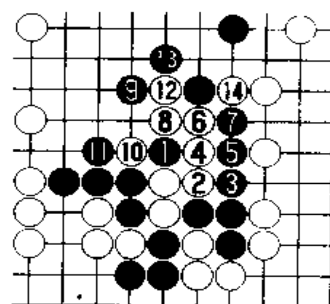
原图 84　　正解图

黑❶至❼为必然之着，❾位跳枷是好棋，白棋被杀。



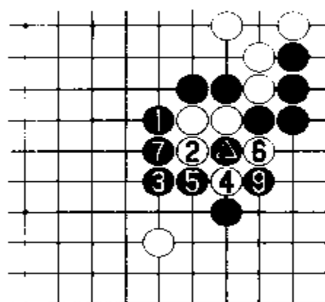
原图 84　　变化图

白⑩如提，黑⓫位接是好棋，以下行至㉕位扳，白棋仍被全歼。⑭＝❶



原图 84　　失败图

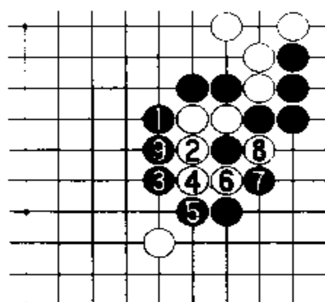
白⑩提时黑⓫位挡是错着，白⑫冲、⑭打顺利突围，黑棋失败。



原图 85　　正解图

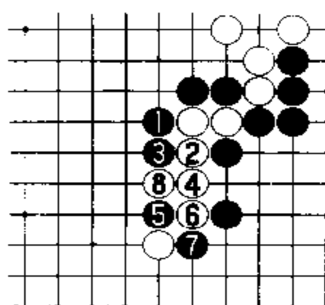
黑❶打、❸枷次序好，行至黑❾白棋被杀。

⑧＝▲



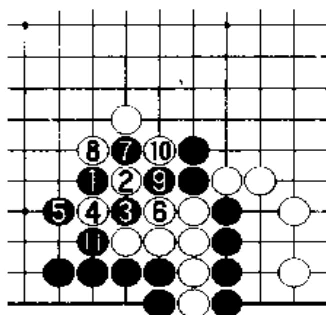
原图 85　　变化图

白④如冲，黑❺位挡至❾打，白棋仍不行。



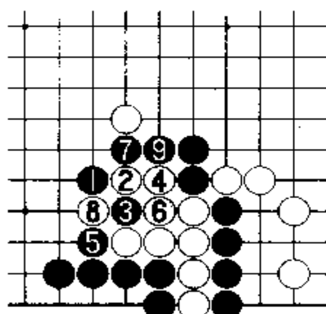
原图 85　　失败图

黑❸位打是错着，行至白⑧可突围，黑棋失败。



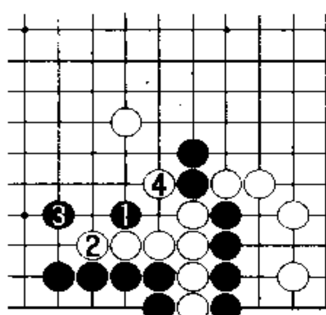
原图 86　　正解图

黑❶跳枷是要点，❸挖、❺打次序好，❼位再挖是手筋，行至⓫白棋被杀。



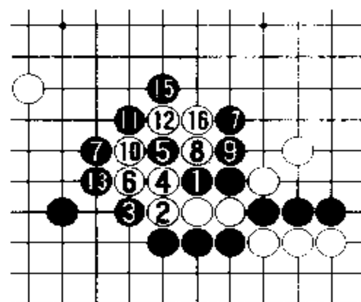
原图 86　　变化图

白④如并，黑❺、❼、❾滚打一气呵成，白棋仍被杀。



原图 86　　失败图

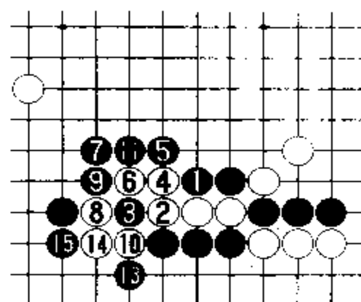
黑❶位夹是错着，白②长、④扳顺利突围，黑棋失败。



原图 87　　正解图

黑❶至❺先征白棋，再于❼位枷，白⑧打吃必然，行至⓯白棋被征吃。

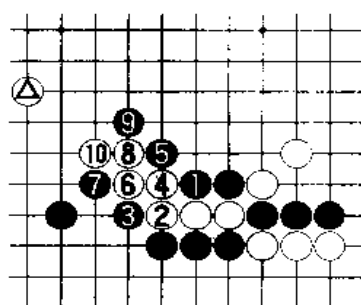
⑭＝❺



原图 87　　变化图

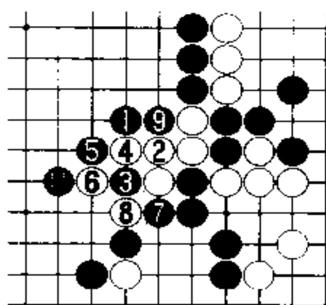
白⑧如打一子，黑❾滚打至⓯，白棋仍被杀。

⑫＝❸



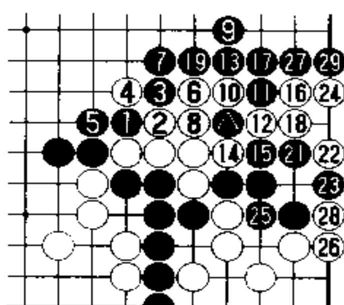
原图 87　　失败图

黑❼位征是错着，因前方有△一子，黑棋失败。



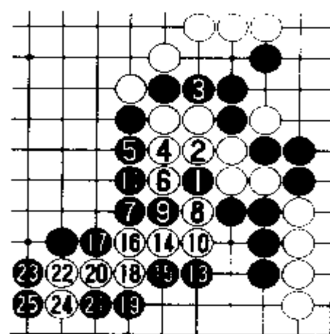
原图 88　　正解图

黑❶飞是要点，❸位夹是手筋，行至⓫白棋被杀。⑩=❸



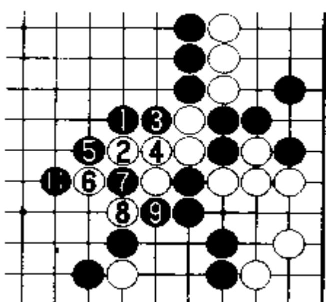
原图 89　　正解图

黑❶、❸连扳着法紧凑，❾位飞枷是手筋，行至㉙白棋被全歼。⑳=▲



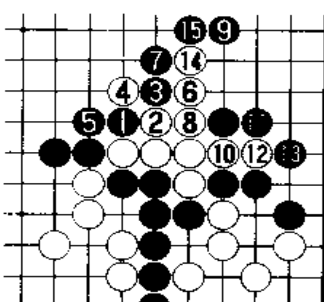
原图 90　　正解图

黑❶至❺打是必然之着，❼位枷是手筋，行至㉕白棋被杀。⑫=❶



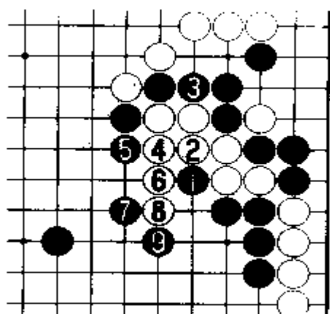
原图 88　　变化图

白②如虎，黑❸打、❺扳次序好，❼位扑是手筋，白棋仍被杀。⑩=❼



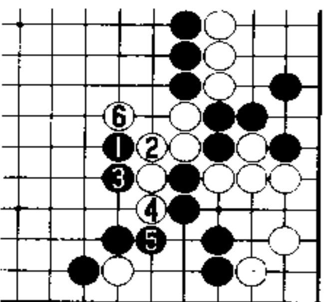
原图 89　　变化图

白如⑩位冲，黑⓫位退至⓭挡，白棋仍被杀。



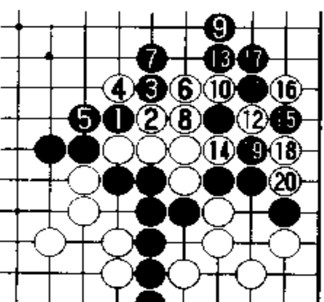
原图 90　　变化图

白⑧如冲，黑❾位扳，白棋仍不行。



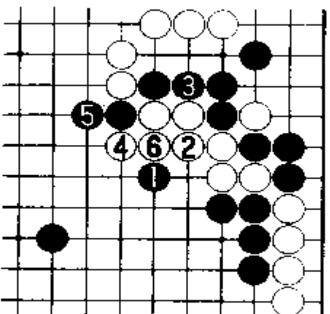
原图 88　　失败图

黑❶是错着，白②至⑥可突围，黑棋失败。



原图 89　　失败图

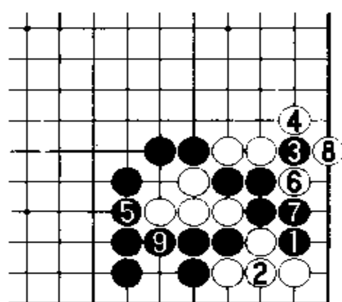
黑⓭扳是错着，白⑯、⑱两打必然，⑳再打是手筋，形成打劫，黑棋失败。



原图 90　　失败图

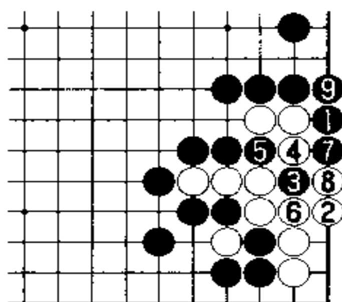
黑❶点方是错着，行至白⑥位接已突围，黑棋失败。

第四部分答案



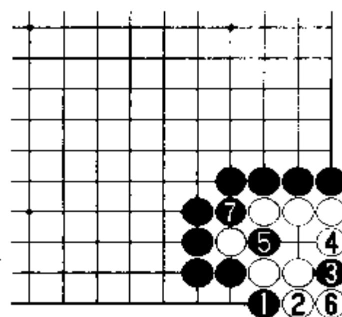
原图 91　　正解图

黑❶、❸是"两扳长一气",再于❺位紧气至❾打,白棋被杀。



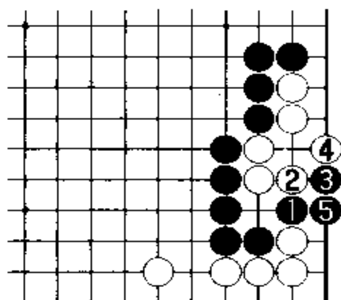
原图 92　　正解图

黑❶扳是好棋,❸位破眼是手筋,行至黑❾白棋被杀。



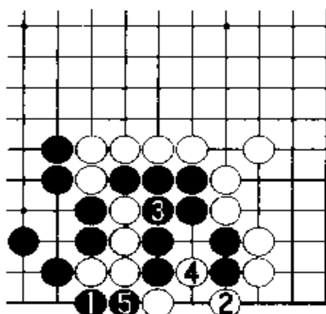
原图 93　　正解图

黑❶扳、❸点是手筋,❺位再扑,白棋被杀。



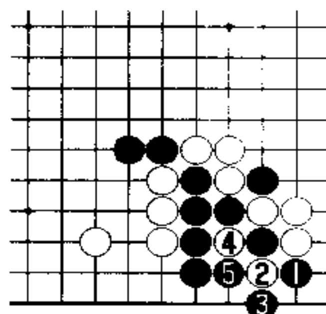
原图 94　　正解图

黑❶、❸连扳是妙手,再于❺位接,白棋被杀。



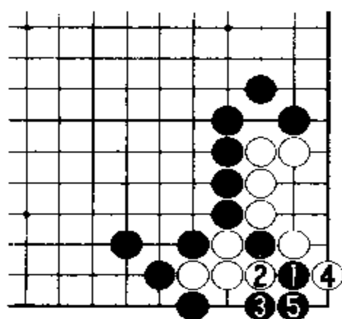
原图 95　　正解图

黑❶扳是好棋,白②位渡时,黑❸位再打,白棋"接不归"。



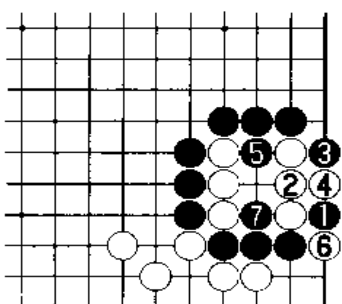
原图 96　　正解图

黑❶、❸、❺手筋连发可以活棋。



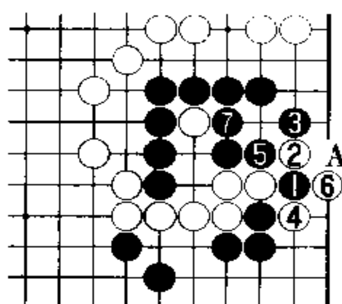
原图 97　　正解图

黑❶、❸两扳是手筋,白④打时黑❺位接,白棋被杀。



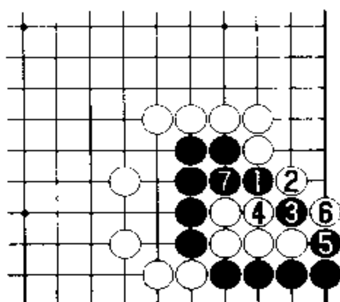
原图 98　　正解图

黑❶、❸两扳次序好,❺、❼两冲可杀白。



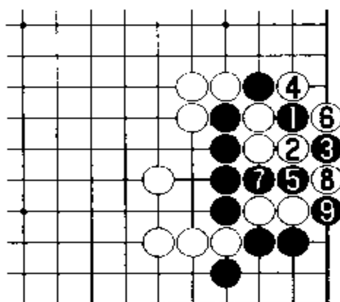
原图 99　　正解图

黑❶扳、❸夹是做活的手筋,行至黑❼已活棋。白④如于❺位接,黑于A位可渡过。



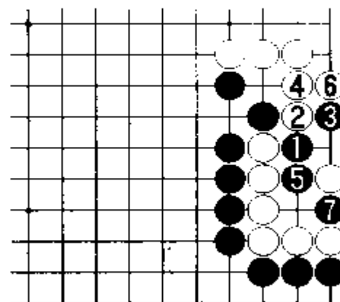
原图 100　　正解图

黑❶扳、❸挖是妙手，再于❺、❼两打，白棋被杀。



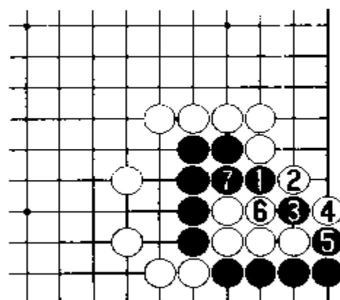
原图 101　　正解图

黑❶、❸两扳是要点，❺位挖打是手筋，行至黑❾杀出重围。



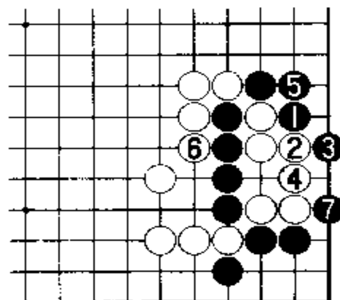
原图 102　　正解图

黑❶扳是好棋，❸位反打是手筋，行至黑❼扑，白棋被杀。



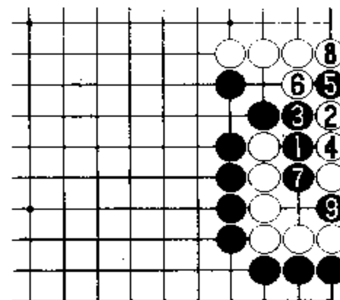
原图 100　　变化图

白④下边打，黑❺断打是好棋，白棋仍被杀。



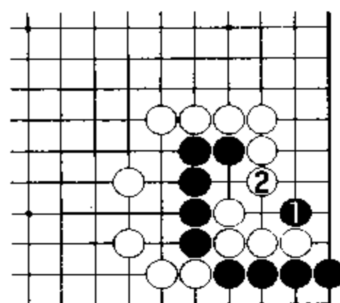
原图 101　　变化图

白④如接，黑❺接、❼渡，白棋反而被全歼。



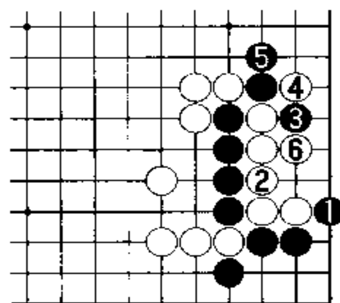
原图 102　　变化图

白②跳，黑❸位接至❾位扑，白棋仍被杀。



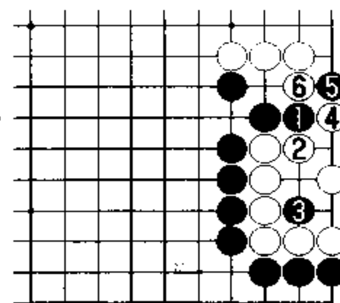
原图 100　　失败图

黑❶位夹是错着，白②位补棋，黑棋失败。



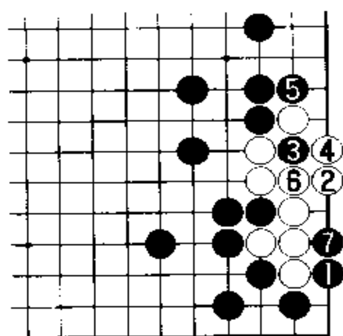
原图 101　　失败图

黑❶这边扳，方向错了，行至白⑥黑棋失败。



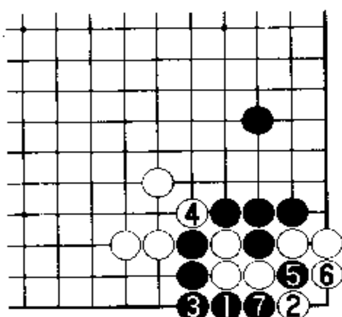
原图 102　　失败图

黑❶立是错着，❸位点时白④、⑥可做劫，黑棋失败。



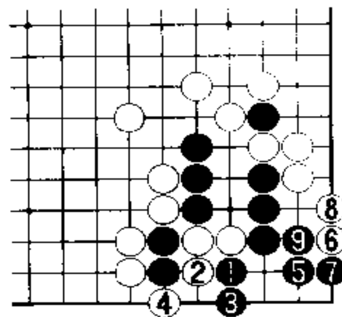
原图 103　　正解图

黑❶扳是杀白棋的要点，❸位断是手筋，行至黑❼白棋被杀。



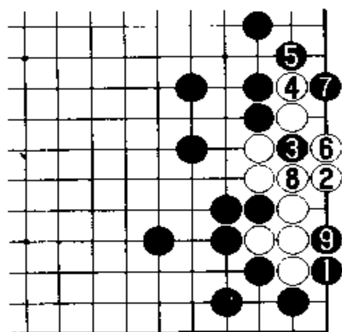
原图 104　　正解图

黑❶扳是要点，❺位扑是手筋，❼位再打白棋被杀。



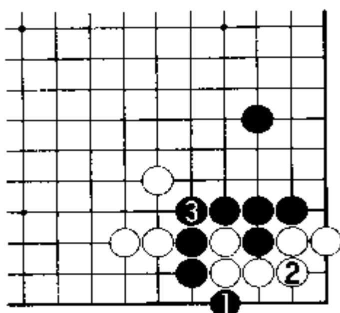
原图 105　　正解图

黑❶扳、❸立次序好，再于❺位做眼，行至黑❾已活棋。



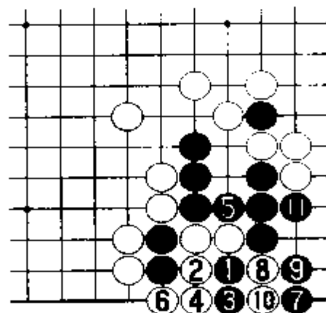
原图 103　　变化图

白④如长，黑❸虎、❼打，再于❾位破眼，白棋仍不活。



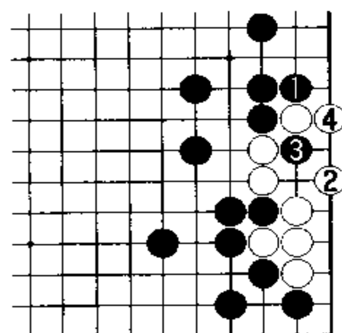
原图 104　　变化图

白②如接，黑❸接在上面，白棋仍不活。



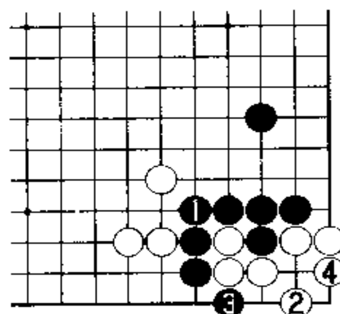
原图 105　　变化图

白④如立，黑❺打、❼跳是手筋，白⑧断时黑❾弃子可以活棋。



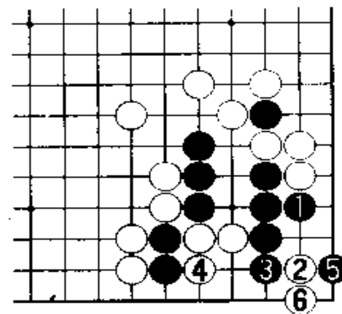
原图 103　　失败图

黑❶是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



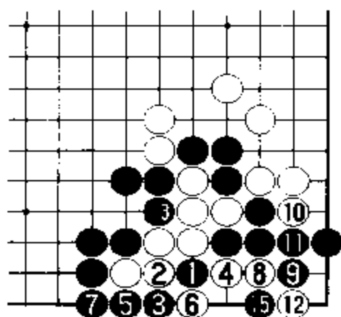
原图 104　　失败图

黑❶先接是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



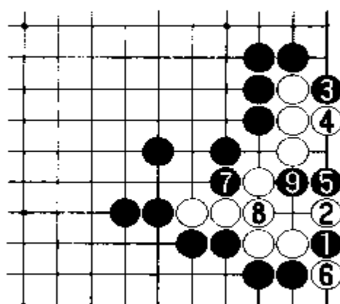
原图 105　　失败图

黑❶先挡是错着，白②点眼，黑棋失败。



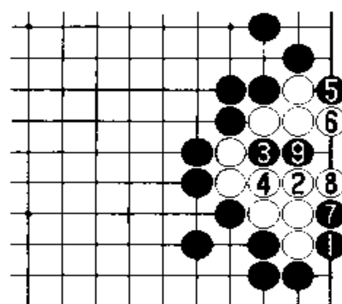
原图 106　　正解图

黑❶、❸、❺妙手连发，行至黑⓯白棋被全歼。⑭ = ❶



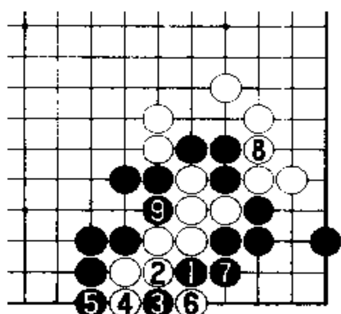
原图 107　　正解图

黑❶、❺两扳先缩其眼位再于❸位点，行至黑❾白棋被杀。



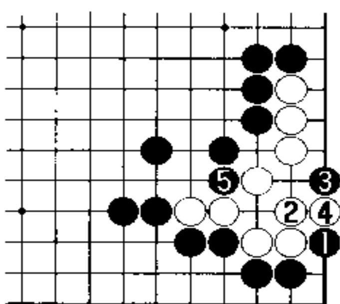
原图 108　　正解图

黑❶扳、❸打次序好，❺、❼两边缩其眼位，❾位再长白棋被杀。



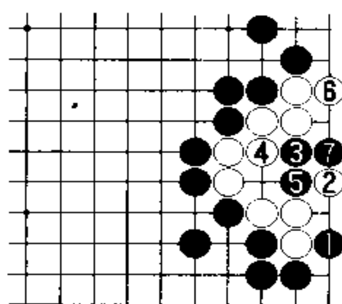
原图 106　　变化图

白④如在下面打，黑❺打、❼接，白棋仍被杀。



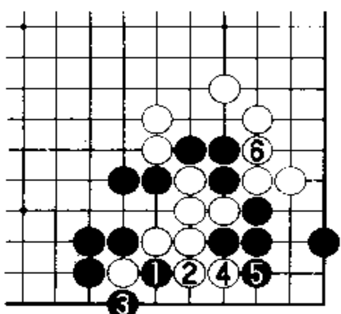
原图 107　　变化图

白②如做眼，黑❸先点再于❺位破眼，白棋仍不活。



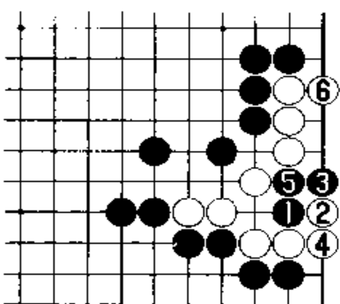
原图 108　　变化图

白②如尖，黑❸位点是手筋，行至❼打白棋仍不活。



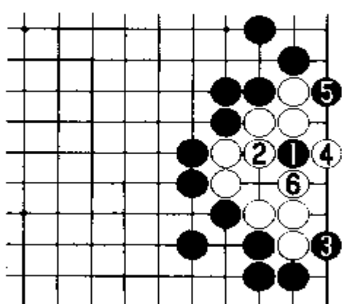
原图 106　　失败图

黑❶打吃是错着，行至白⑥，黑棋失败。



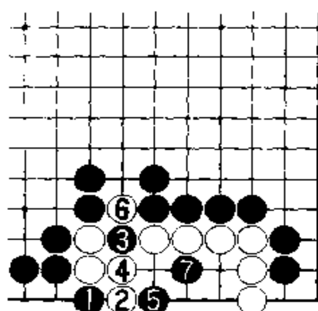
原图 107　　失败图

黑❶夹是错着，行至白⑥已活棋，黑棋失败。



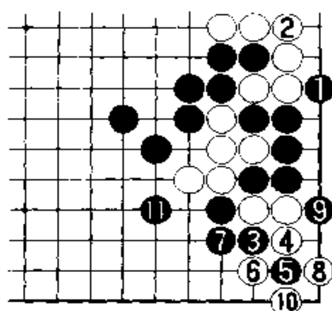
原图 108　　失败图

黑❶先点再于❸位扳次序错误，白④打、⑥提可活棋，黑棋失败。



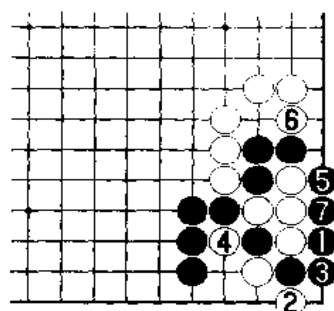
原图 109　　正解图

黑❶扳、❸挖次序好，❺打、❼尖是手筋，白棋被杀。



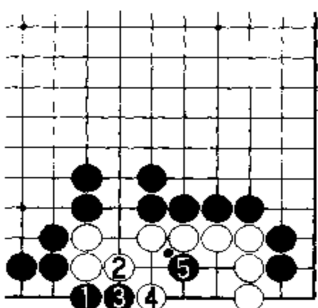
原图 110　　正解图

黑❶、❸、❺连扳着法紧凑，行至⓫位枷，白棋被杀。



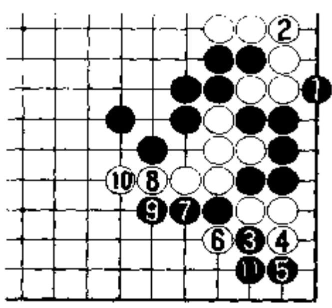
原图 111　　正解图

黑❶扳是好棋，❸位再扳是手筋，白棋被杀。



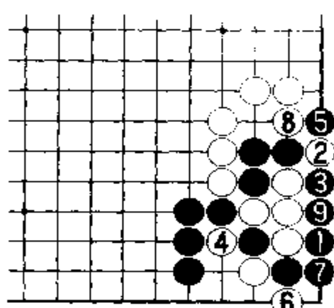
原图 109　　变化图

白②如曲，黑❺长，❸点白棋仍不活。



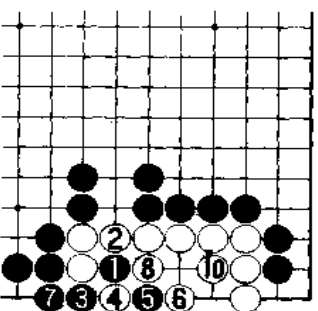
原图 110　　变化图

白⑥如双打吃，黑❼、❾两长再于⓫位接可杀白角。



原图 111　　变化图

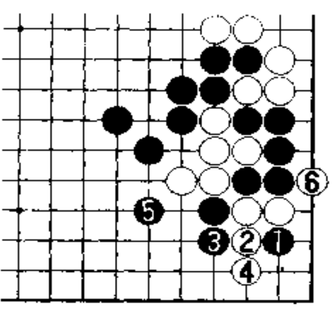
白②如扳，黑❸扑是妙手，行至黑❾止，白棋仍被杀。



原图 109　　失败图

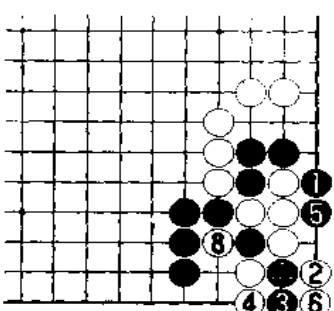
黑❶夹是错着，白④位扑是手筋，行至白⑩可活棋，黑棋失败。

❾＝④



原图 110　　失败图

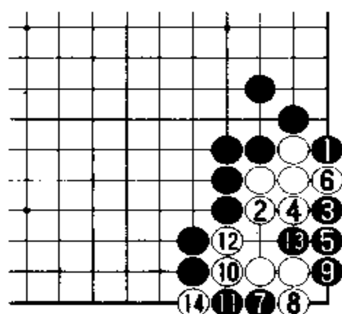
黑❶夹是错着，行至白⑥，黑棋失败。



原图 111　　失败图

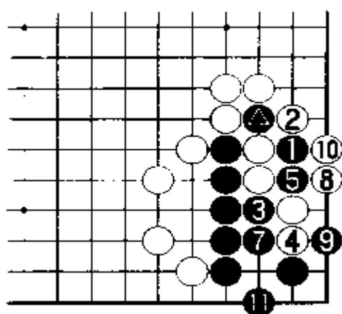
黑❸扳的方向错误，白②打、⑧提，黑棋失败。

❼＝▲



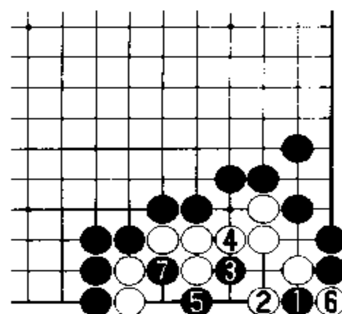
原图 112　正解图

黑❶扳、❸点是手筋，❺位再长至⓫扑，白棋被杀。⓯＝⓫



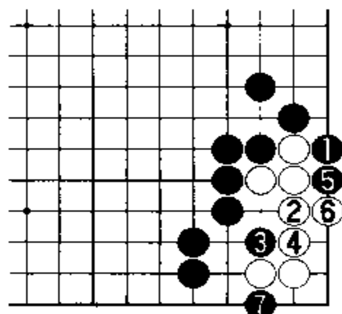
原图 113　正解图

黑❶扳是好棋，❸、❺是手筋，行至⓫做眼，白棋被杀。⑥＝▲



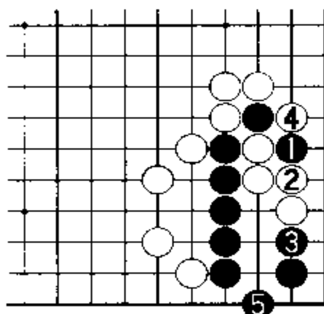
原图 114　正解图

黑❶扳缩白眼位，❸位是要点，行至❼扑，白棋被杀。



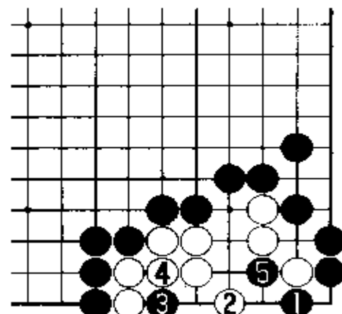
原图 112　变化图

白②如退，黑❸、❺、❼缩其眼位，白棋仍不活。



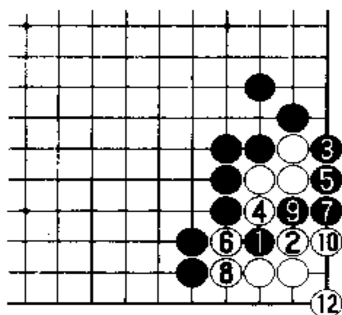
原图 113　变化图

白②如团，黑❸位顶再于❺位做眼仍是活棋。



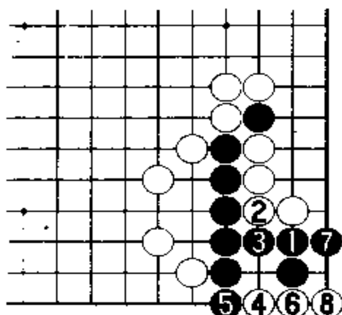
原图 114　变化图

白②如尖，黑❸、❺两打，白棋仍不活。



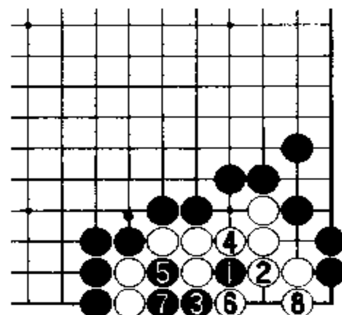
原图 112　失败图

黑❶尖是错着，❼位长时白⑧至⑫可弃子活角，黑棋失败。⓫＝❶



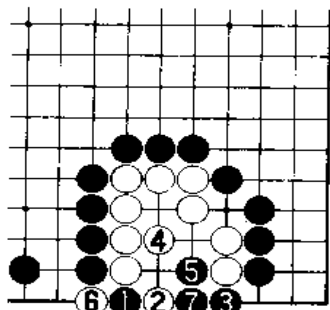
原图 113　失败图

黑❶先顶是错着，以下行至白⑧成“盘角曲四”，黑棋失败。



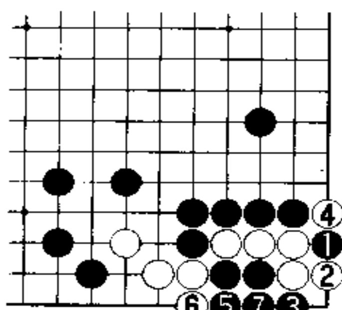
原图 114　失败图

黑❶点是错着，白②、④打吃再于⑧位弃子成活，黑棋失败。



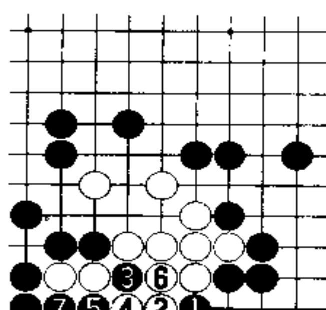
原图 115　正解图

黑❶、❸两扳缩白眼位，再于❺位点，白棋被杀。



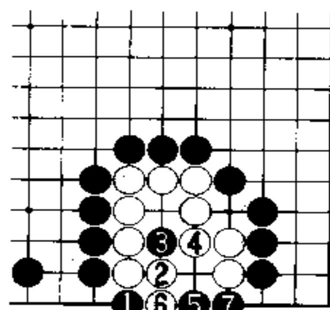
原图 116　正解图

黑❶、❸两扳次序好，行至❼成"刀五"，可杀白棋。



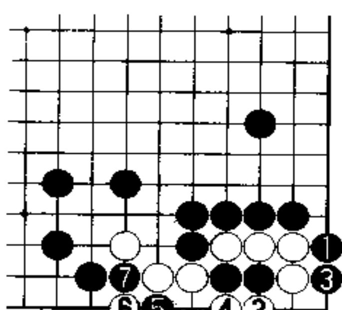
原图 117　正解图

黑❶扳是要点，❶断、❸扑是相关的手筋，❼位再接白棋被杀。



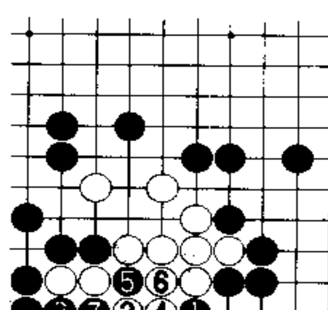
原图 115　变化图

白②如退，黑❸、❺两点，白棋仍不活。



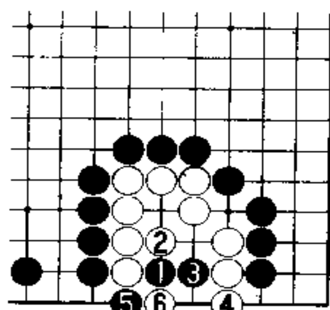
原图 116　变化图

白②如打吃，黑❸位打再于❺位破眼，白棋仍不活。



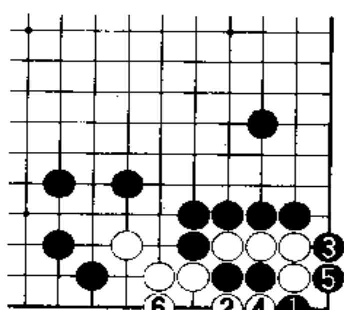
原图 117　变化图

白②如反虎，黑❸冲，❺扑次序好，再于❼位破眼，白棋仍不活。



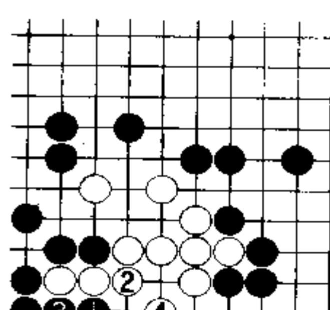
原图 115　失败图

黑❶夹是错着，白④位立，再于⑥位扑可以活棋，黑棋失败。



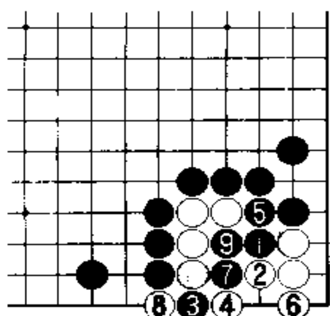
原图 116　失败图

黑❶扳是错着，白④、⑥做眼可活棋，黑棋失败。



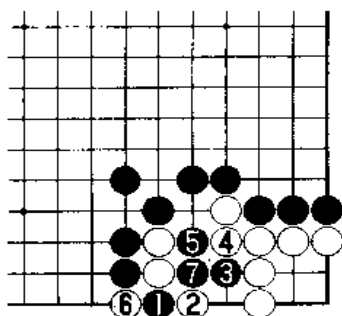
原图 117　失败图

黑❶夹是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



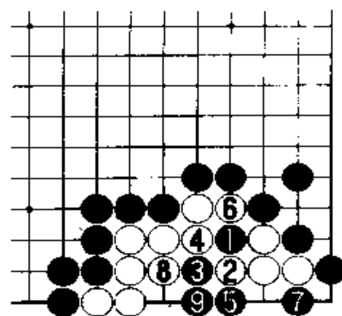
原图 118　　正解图

黑❶扳是要点，❸扳、❺接次序好，再于❼位扑，白棋被杀。



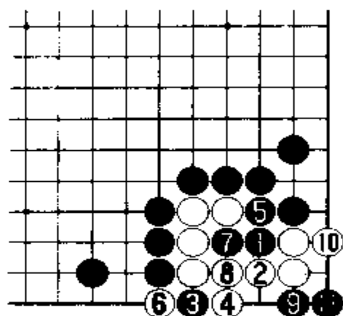
原图 119　　正解图

黑❶扳、❸点次序好，再于❺位打吃，白棋被杀。



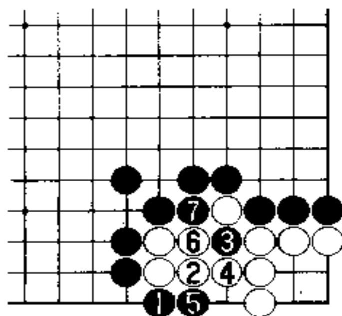
原图 120　　正解图

黑❶、❸两扳是手筋，白④打时❺、❼连扳着法紧凑，白棋被杀。



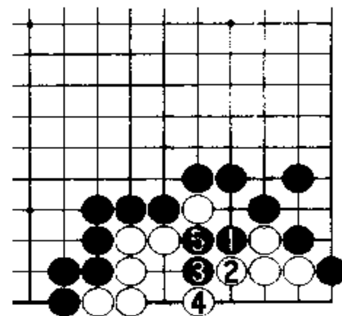
原图 118　　变化图

白⑥如提，黑❼破眼再于❾位点，白棋仍不活。



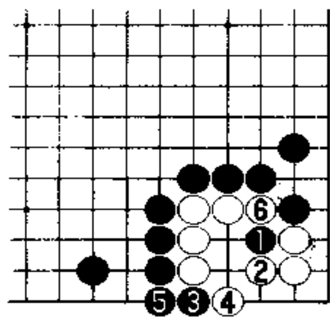
原图 119　　变化图

白②如曲，黑❸断、❺长，白棋仍不活。



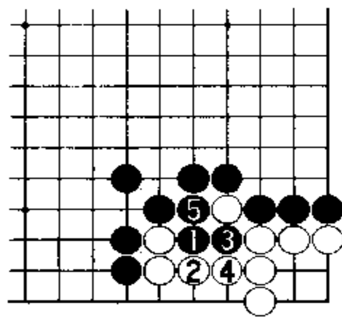
原图 120　　变化图

白④如扳，黑❺接，白棋仍不活。



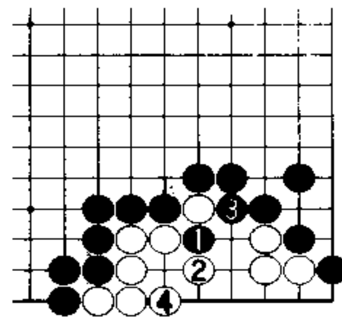
原图 118　　失败图

黑❺位接是错着，白⑥位断可以活棋，黑棋失败。



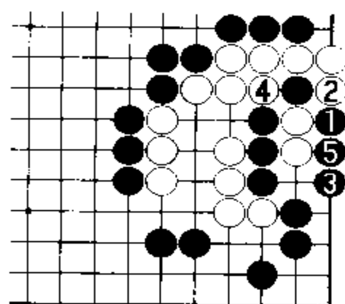
原图 119　　失败图

黑❶扳是错着，白②、④已活棋，黑棋失败。



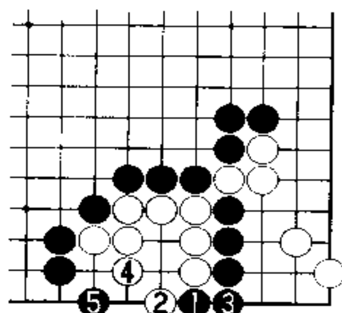
原图 120　　失败图

黑❶断是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



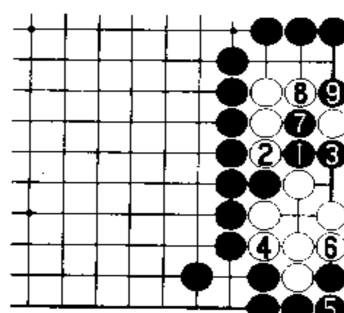
原图 121　　正解图

黑❶扳是要点，❸位尖是手筋，❺位再接，白棋被杀。



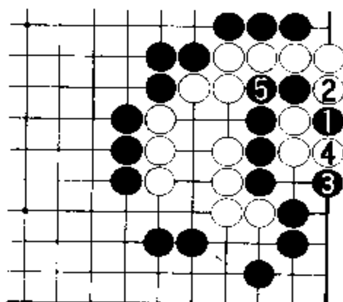
原图 122　　正解图

黑❶扳、❸接次序好，❺位再尖，白棋被杀。



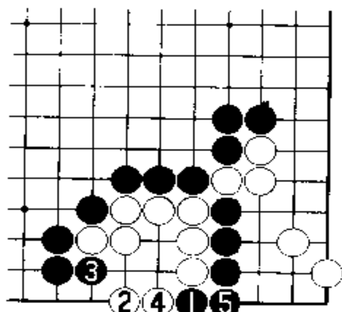
原图 123　　正解图

黑❶扳是好棋，❸位再立是手筋，行至黑❾白棋被杀。



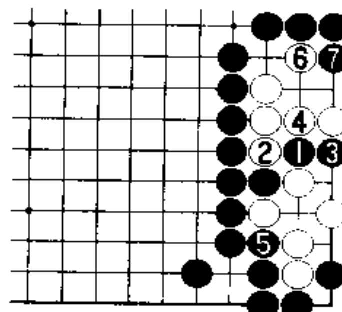
原图 121　　变化图

白①如吃，黑❺接，白棋仍不活。



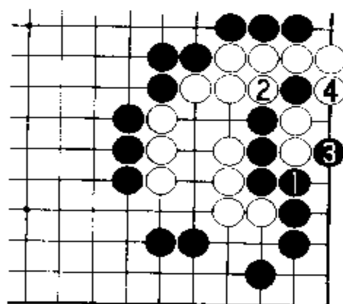
原图 122　　变化图

白②如跳，黑❸曲❺接，白棋仍被杀。



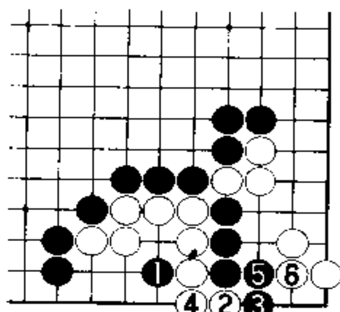
原图 123　　变化图

白④如打，黑❺位破眼，白⑥则黑❼，白棋仍不活。



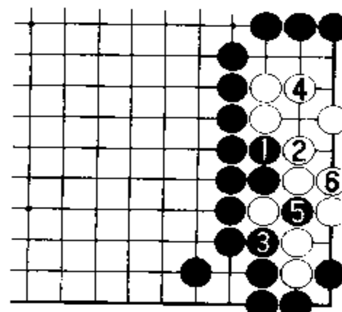
原图 121　　失败图

黑❶先接是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



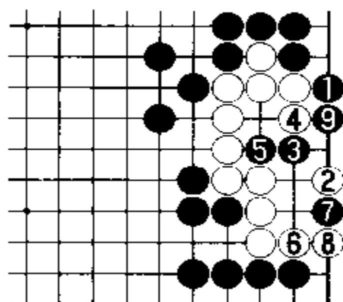
原图 122　　失败图

黑❶夹是错着，白②至⑥位紧气，黑棋反而被杀。



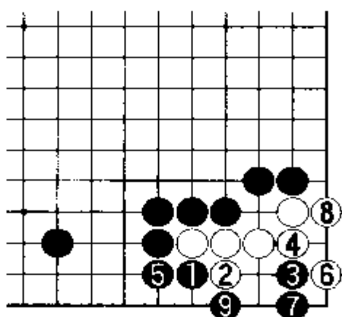
原图 123　　失败图

黑❶是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



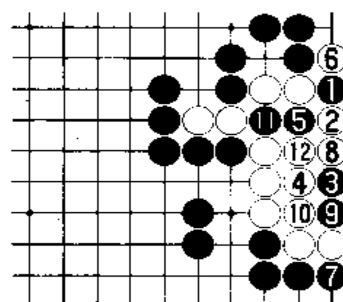
原图 124　　正解图

黑❶扳、❸点是要点，❼位靠是手筋，再于❾位渡过，白棋被杀。



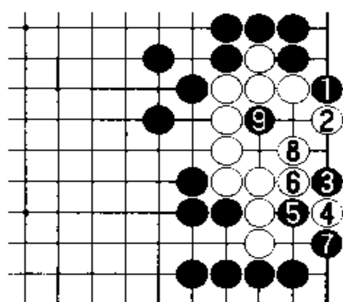
原图 125　　正解图

黑❶扳、❸点次序好，行至❾位渡，白棋被杀。



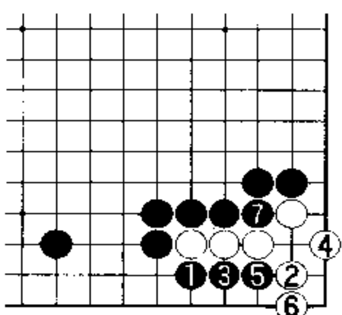
原图 126　　正解图

黑❶扳正确，❸、❺两点是相关的妙手，行至⓭止，白棋被杀。⓭＝⓫



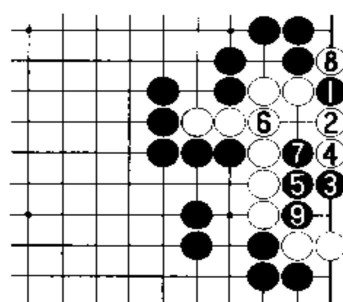
原图 124　　变化图

白②如挡，黑❸大飞再于❾位点眼，白棋仍不活。



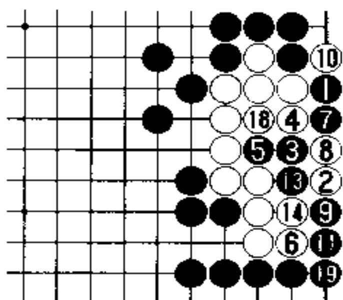
原图 125　　变化图

白②如虎，黑❸、❺两长再于❼位破眼，白棋仍不活。



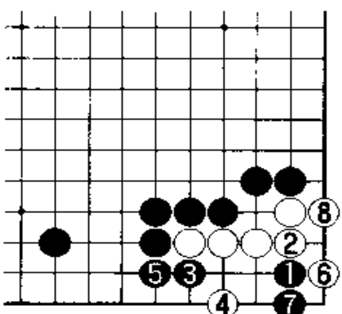
原图 126　　变化图

白④如顶，黑❺位长至❾止，白棋仍不活。



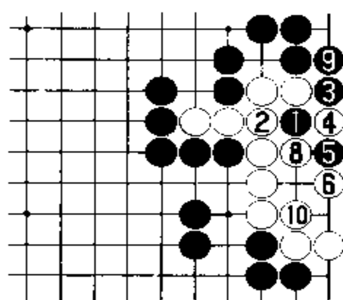
原图 124　　失败图

黑❼是错着，现被白⑧断打，行至㉒成劫，黑棋失败。⑫＝❶　⓯＝⓫　⑯⑳＝②　⓱㉑＝⑧　㉒＝❸



原图 125　　失败图

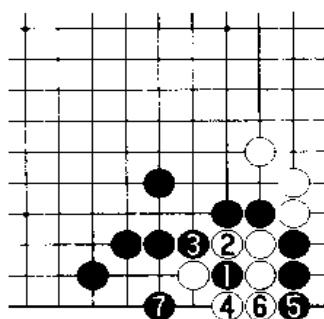
黑❶先点是错着，白②至⑧做眼可以活棋，黑棋失败。



原图 126　　失败图

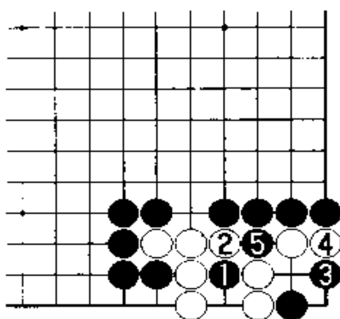
黑❶夹是错着，白④扑⑥靠是手筋，⑩位做眼可活棋，黑棋失败。❼＝④

第五部分答案



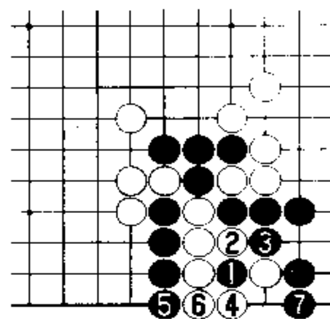
原图 127　　正解图

黑❶挖、❸打是好棋，再于❺立、❼跳，白棋因差一气而被杀。



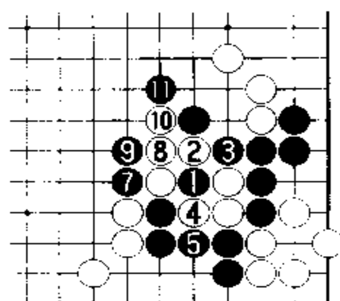
原图 128　　正解图

黑❶挖、❸尖次序好，再于❺位打吃，白棋因"接不归"而被杀。



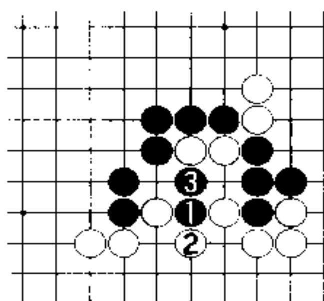
原图 129　　正解图

黑❶挖、❸打是紧气的好次序，再于❺、❼位紧气，白棋被杀。



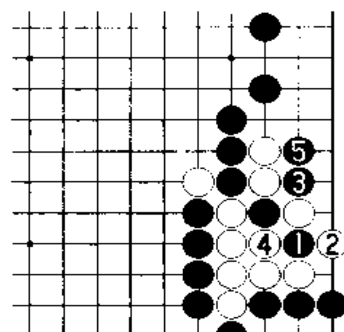
原图 130　　正解图

黑❶挖正确，白②打时黑❸是好棋，行至黑⓫止，白棋被征吃。
⑥＝❶



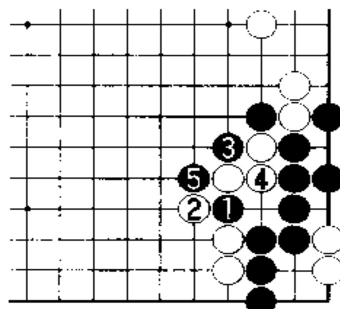
原图 131　　正解图

黑❶挖妙极，白②打时黑❸长，白棋二子棋筋被杀。



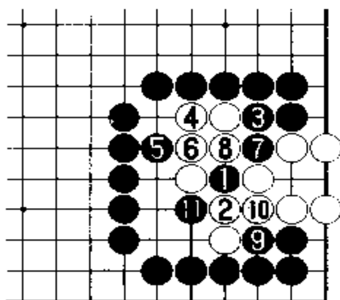
原图 132　　正解图

黑❶挖、❸打是相关的手筋，白④提时黑❺位退，白棋被杀。



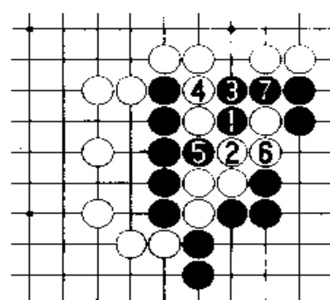
原图 133　　正解图

黑❶挖、❸打次序好，白④如接，黑❺再打，成"倒扑子"形，黑棋顺利突围。



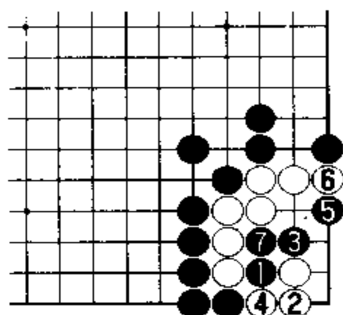
原图 134　　正解图

黑❶挖是符合"两边同形击其中"的棋理，以下行至黑⓫，白棋被杀。



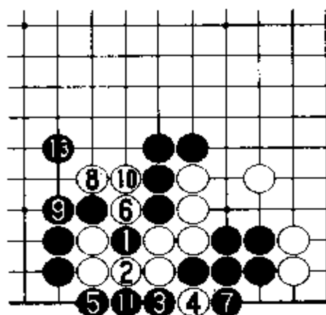
原图 135　　正解图

黑❶挖是救出被围五子的妙手，以下行至黑❼止，黑棋顺利突围。



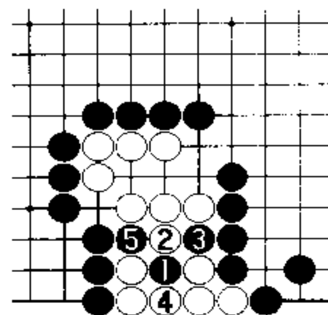
原图 136　正解图

黑❶挖、❸扳次序好，❺位尖是妙手，再于❼接，白角被杀。



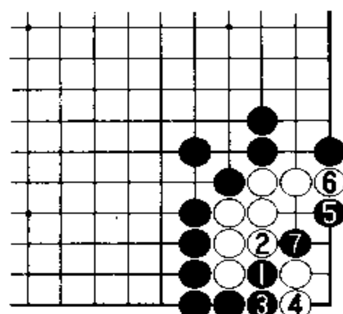
原图 137　正解图

黑❶挖正确，❸、❺连扳是妙手，至⓭止，白棋被枷吃。⑫＝❶



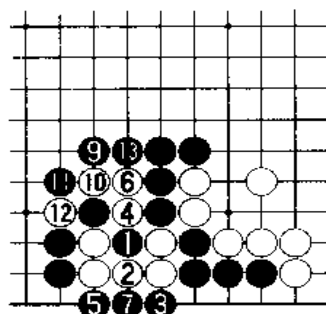
原图 138　正解图

黑❶挖是好棋，白②打时黑❸、❺也打吃，白棋被杀。



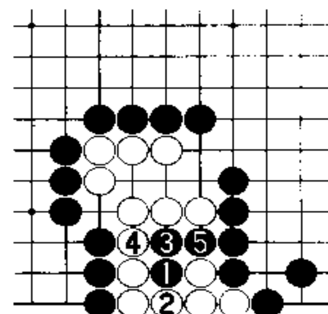
原图 136　变化图

白②如打吃，黑❸接，再于❺位点，❼位断，白棋仍被杀。



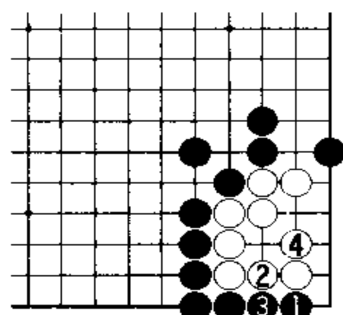
原图 137　变化图

白④如提，黑❺同样扳，至黑⓭止，白棋仍被杀。⑧＝❶



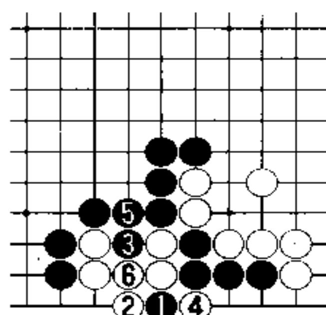
原图 138　变化图

白②如从下边打，黑❸、❺可以逃出，白棋仍不活。



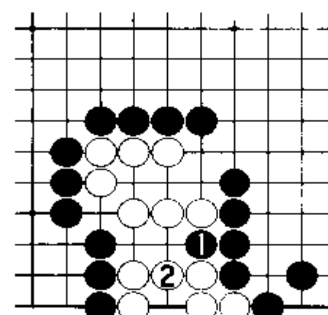
原图 136　失败图

黑❶位托是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



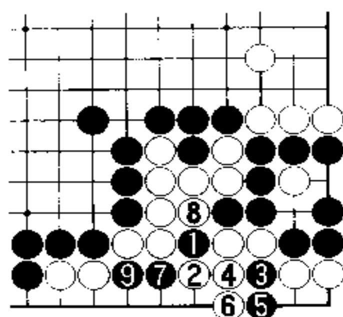
原图 137　失败图

黑❶位扳是错着，白②打，至白⑥止，黑棋失败。



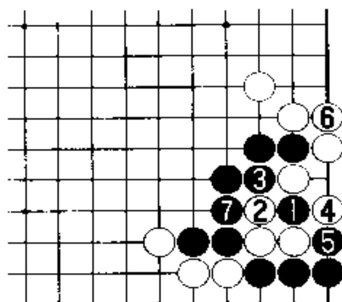
原图 138　失败图

黑❶先冲是错着，白②做眼已活棋，黑棋失败。



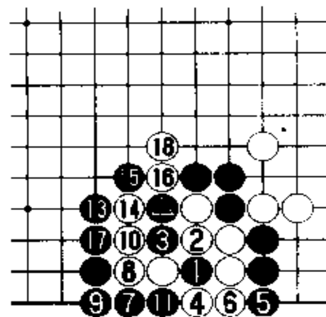
原图 139　　正解图

黑❶挖正确，❸断、❺立是手筋，至黑❾打吃，白棋被全歼。



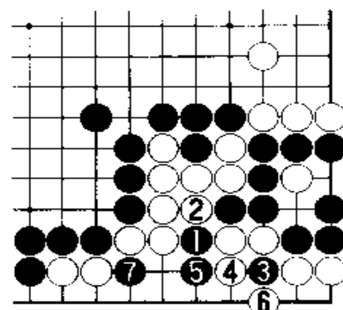
原图 140　　正解图

黑❶挖是解救角上三子的好棋，白②打必然，以下行至黑❼止，白棋“接不归”。



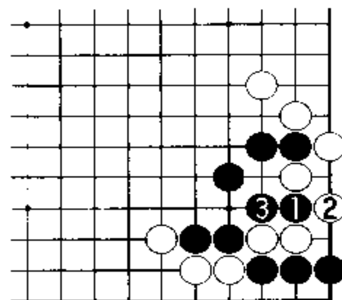
原图 141　　正解图

黑❶挖、❸打次序好，黑❼尖时，白⑧如强行逃出，行至黑⓳扑，白棋被杀。⑫=❶　⓳=▲



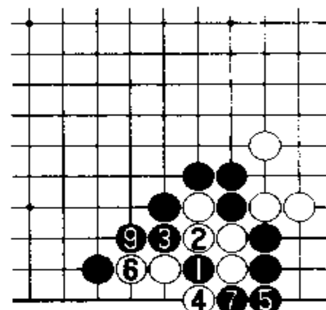
原图 139　　变化图

白②如于上边打，黑❸先断，❺再立，至黑❼、白棋仍然被杀。



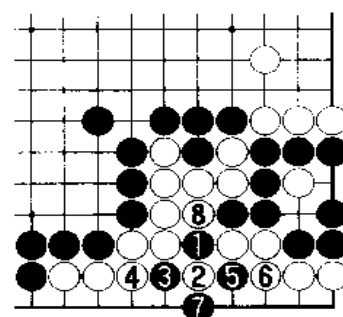
原图 140　　变化图

白②如从下边打，黑❸后仍吃白棋“接不归”。



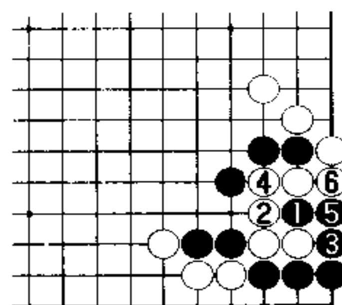
原图 141　　变化图

白⑥如顶，黑❼打、❾紧气白棋还是不行。⑧=❶



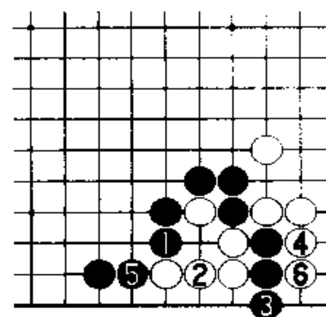
原图 139　　失败图

黑❸断是错着，至白⑧止，黑棋失败。



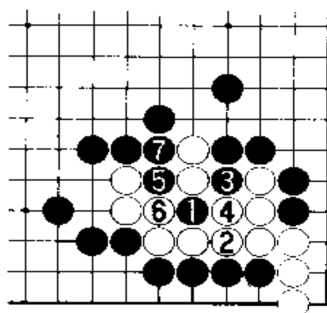
原图 140　　失败图

白②打时，黑❸是错着，白④、⑥顺利连回，黑棋失败。



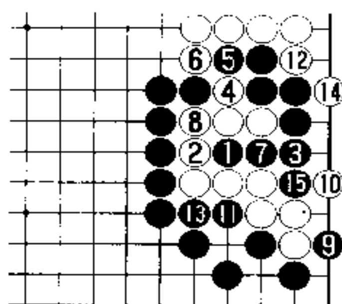
原图 141　　失败图

黑❶先顶是错着，白②接可延气，黑棋反而被杀。



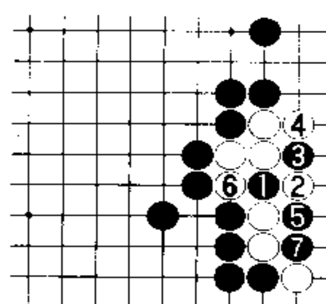
原图 142　　正解图

黑❶挖是妙手，白②如拔，黑❸先冲，❺再挖，白棋被杀。



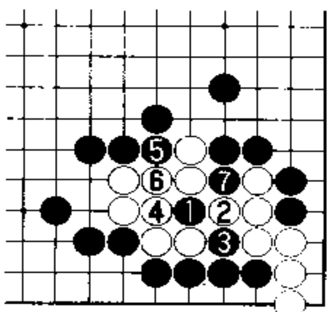
原图 143　　正解图

黑❶挖是妙手，白②打时黑❸破眼好，以下行至⓯止，白棋因差一气而被杀。



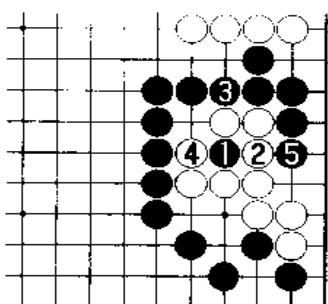
原图 144　　正解图

黑❶挖、❸断是相关的妙手，白④打必然，黑再❺断、❼打，白棋被杀。



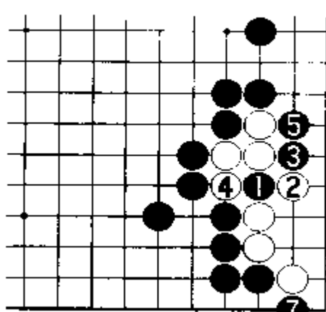
原图 142　　变化图

白②如打吃，黑❸位断打，再于❺、❼位破眼，白棋仍不活。



原图 143　　变化图

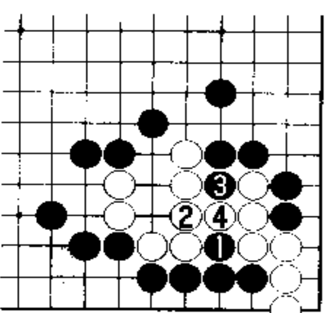
白②如从下边打，黑❸先接，❺位再长，白棋仍不活。



原图 144　　变化图

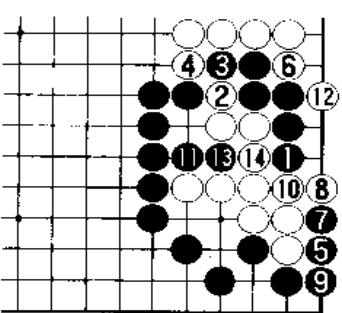
白④如提，黑❺打、❼扳，白棋仍不活。

⑥＝❶



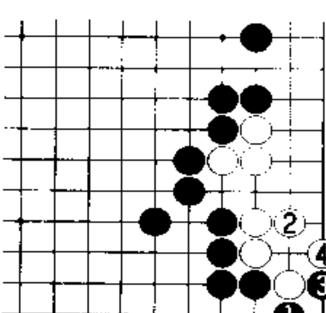
原图 142　　失败图

黑❶先冲是错着，白②位接可以活棋，黑棋失败。



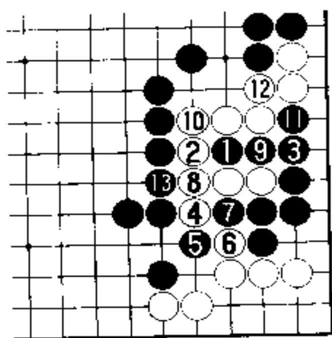
原图 143　　失败图

黑❶先破眼是错着，被白②、④冲断，对杀因差一气而失败。



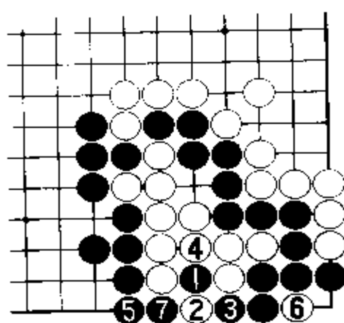
原图 144　　失败图

黑❶先扳是错着，白②、④可成“打劫活”，黑棋失败。



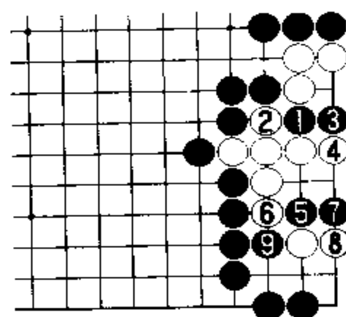
原图 145　　正解图

黑❶挖妙极，白②打时，黑❸破眼，再于❺、❼切断，白棋因差一气而被杀。



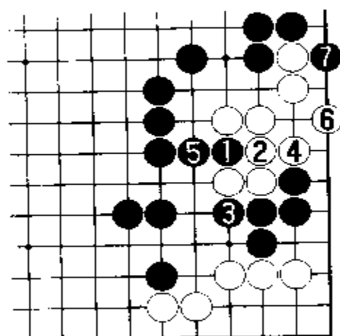
原图 146　　正解图

黑❶挖、❸打是紧气的好手，以下行至黑❼，白棋被杀。



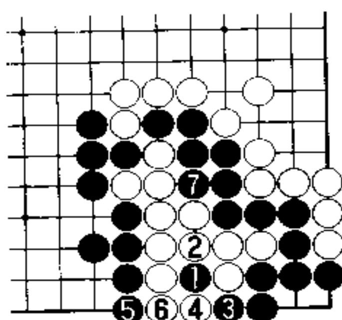
原图 147　　正解图

黑❶挖、❸立次序好，❺跨是手筋，❾位再断，白棋被杀。



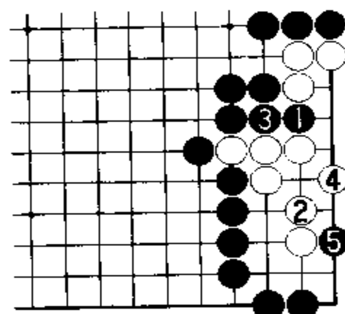
原图 145　　变化图

白②下边打不成立，黑❸必然，行至黑❼止，白棋仍不活。



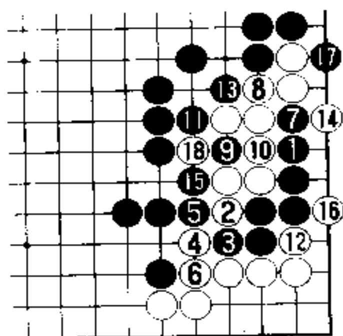
原图 146　　变化图

白②如从上边打，黑棋还是紧气杀，白棋仍不行。



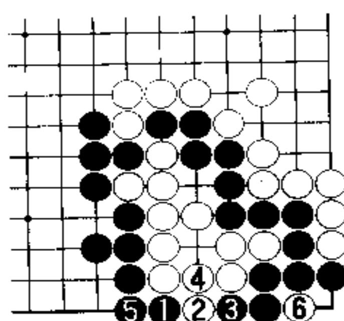
原图 147　　变化图

白②如做眼，黑❸先接，再于❺位破眼，白棋仍不活。



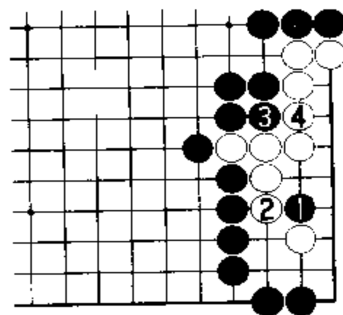
原图 145　　失败图

黑❶先长是错着，❸、❺断，至白⑱提劫，形成劫杀，黑棋失败。



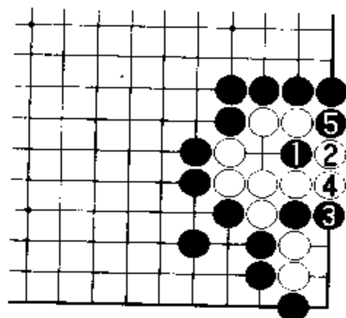
原图 146　　失败图

黑❶先扳是错着，以下行至白⑥成“双活”，黑棋失败。



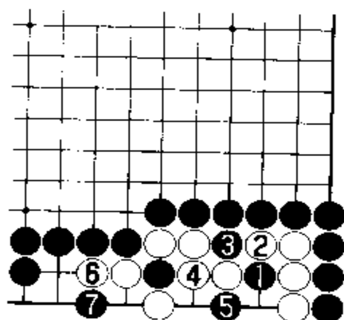
原图 147　　失败图

黑❶先跨次序错，白②、④可以活棋，黑棋失败。



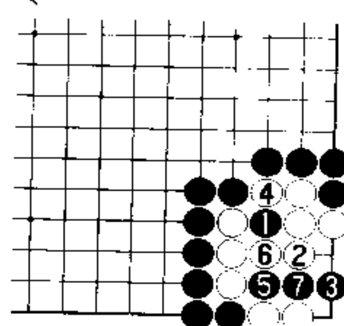
原图 148　　正解图

黑❶挖、❸立次序好，白④打时❺也打，白棋被杀。



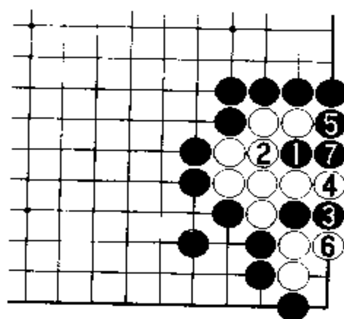
原图 149　　正解图

黑❶挖、❸双打，白④提时，黑❺、❼位破眼，白棋被杀。



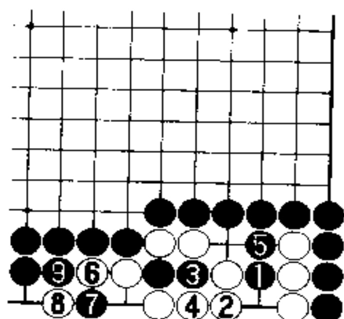
原图 150　　正解图

黑❶挖、❸点是漂亮的手筋，白④断吃，黑❺打、❼接，白棋被杀。



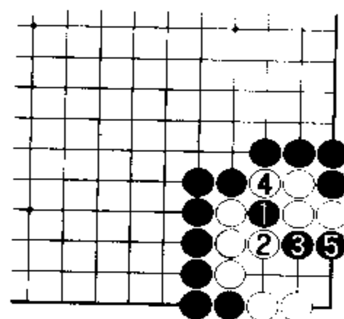
原图 148　　变化图

白②如从上边打，黑❸先立，再于❺位打，❼位破眼，白棋仍不活。



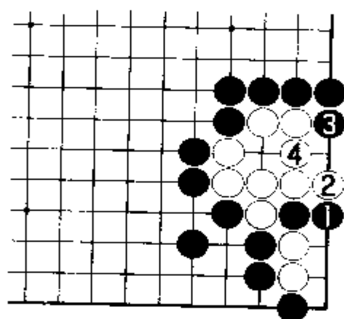
原图 149　　变化图

白②如立，黑❸打，再于❼、❾位破眼，白棋仍不活。



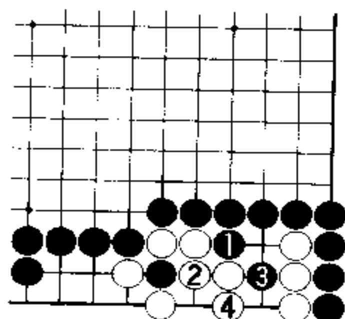
原图 150　　变化图

白②如挡，黑❸、❺吃，白棋因“接不归”而被杀。



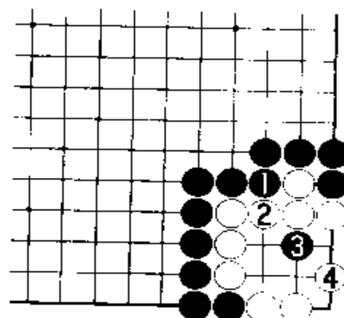
原图 148　　失败图

黑❶先立是错着，白②、④做眼可活棋。黑❸如于④位挖，白④于❸位同样活，黑棋失败。



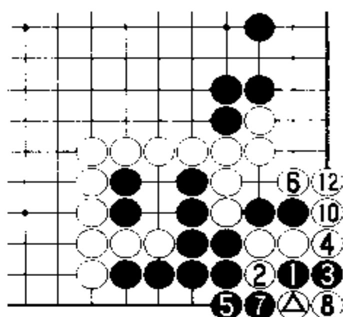
原图 149　　失败图

黑❶打吃是错着，白②提必然，黑❸挖时，白④做眼活棋，黑棋失败。



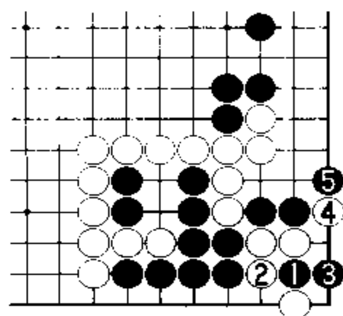
原图 150　　失败图

黑❶错误，❸位再点时，白于④位可以做活，黑棋失败。



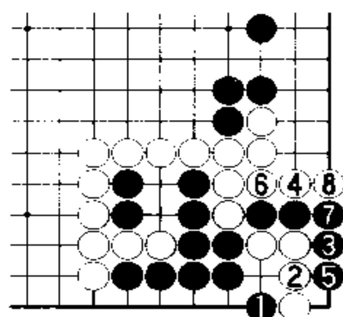
原图 151　　正解图

黑❶挖、❸长次序好，以下行至❾扑、⓭接，黑棋已活。❾＝❶　⓫＝❸　⓭＝△



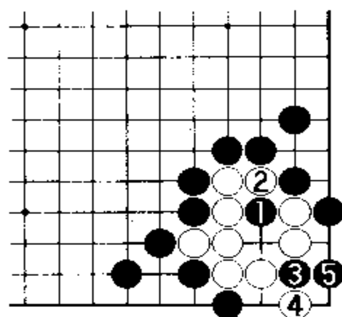
原图 151　　变化图

白④如扳，黑❺打吃，白棋"接不归"，黑棋仍是活棋。



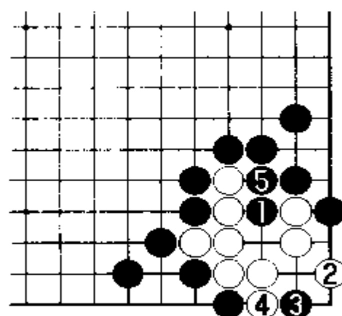
原图 151　　失败图

黑❶尖是错着，白②接可以长气，以下行至白⑧，黑棋因差一气而失败



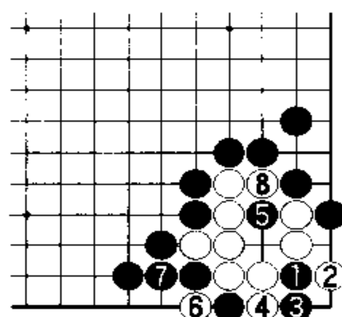
原图 152　　正解图

黑❶挖、❸挤是绝妙之着，白④打时，黑❺立，白角被杀。



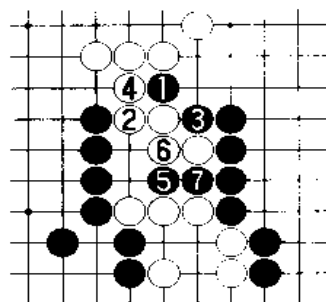
原图 152　　变化图

白②如先虎，黑❸先点再❺位接，白棋仍不活。



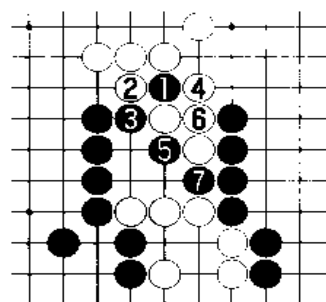
原图 152　　失败图

黑❶先挤是错着，❺位挖时白⑥提、⑧断可活棋，黑棋失败。



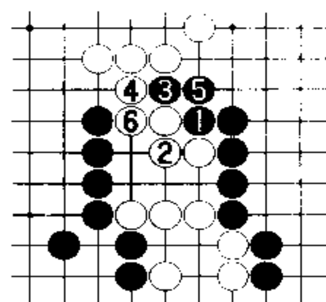
原图 153　　正解图

黑❶挖、❸挤次序好、❺位轧断是手筋，白棋被杀。



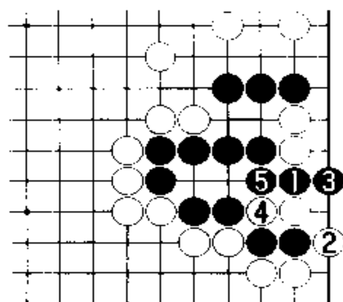
原图 153　　变化图

白②如打，黑❸断、❺挤，再于❼位冲，白棋仍被切断。



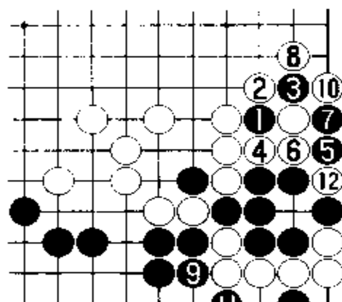
原图 153　　失败图

黑❶先挤是错着，白②接至⑥再接已顺利逃出，黑棋失败。



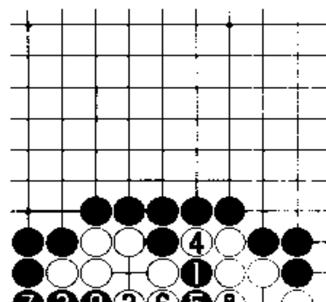
原图 154　　正解图

黑❶挖、❸立次序好，白④提时黑❺接，吃白二子可活棋。



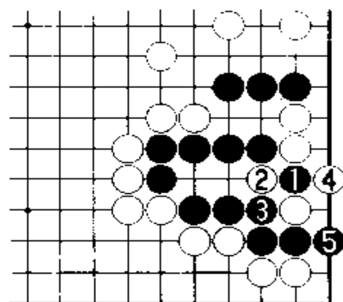
原图 155　　正解图

黑❶挖、❸断次序好，❺、❼是延气的好手。以下行至⑬提，白棋被杀。⑬=❺



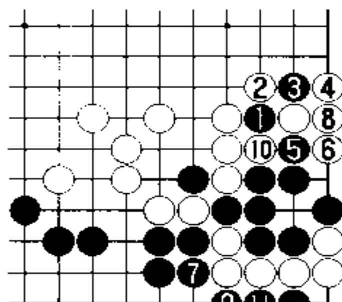
原图 156　　正解图

黑❶挖、❸扳是好棋，❺立是杀白棋的妙手，行至黑❾，白棋被杀。



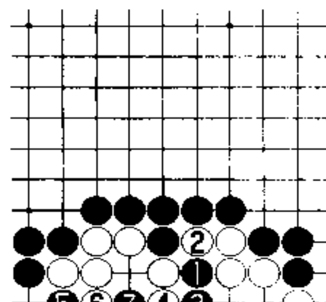
原图 154　　变化图

白②如断，黑❸打、❺立，白棋被全歼。



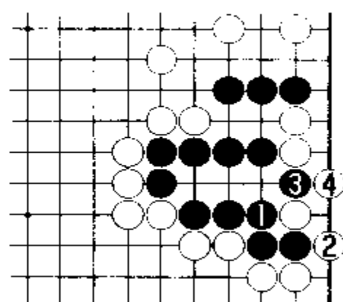
原图 155　　变化图

白④如于下边打，还是不行，至黑⑪止，白棋仍被杀。



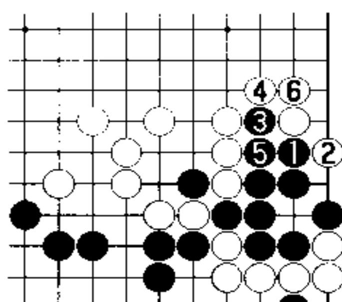
原图 156　　变化图

白②如断吃，黑❸还是立，以下行至黑❼，白棋仍不活。



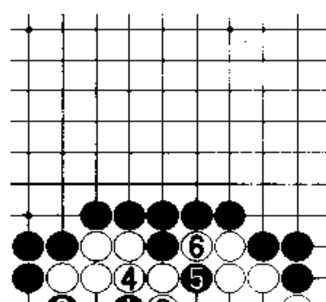
原图 154　　失败图

黑❶先接是错着，白②渡，黑❸打时白④可做劫，黑棋失败。



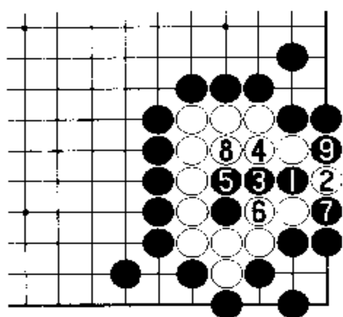
原图 155　　失败图

黑❶、❸的次序错了，白④打、⑥接，黑棋因差一气而失败。



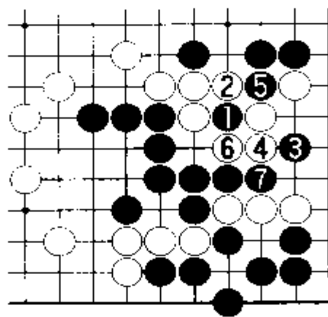
原图 156　　失败图

黑❶先点是错着，以下行至白⑥已活棋，黑棋失败。



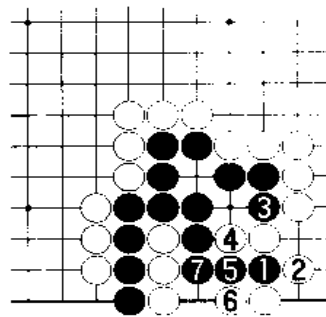
原图 157　　正解图

黑❶挖是好棋，以下行至⓫点眼，白棋被杀。
⑩ = ❶　⓫ = ❺



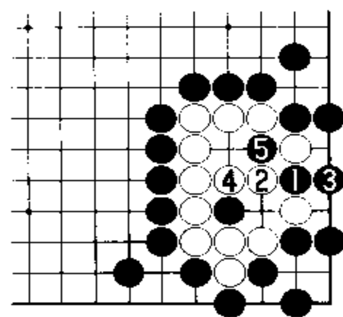
原图 158　　正解图

黑❶挖是好棋，❸、❺是相关的妙手，白⑥提时黑❼冲，白棋被杀。



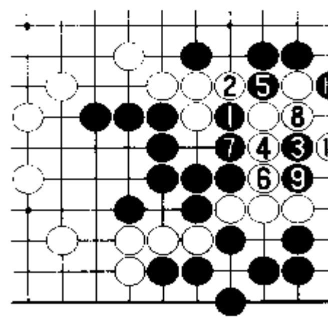
原图 159　　正解图

黑❶挖是好棋，白②打时黑❸妙！行至黑❼止，黑棋已活。



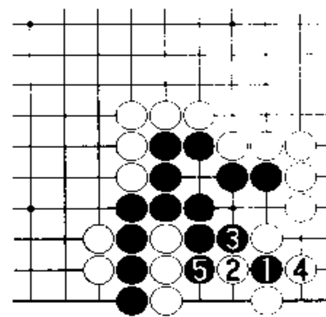
原图 157　　变化图

白②如从上面打，黑❸立、❺扑，白棋仍不活。



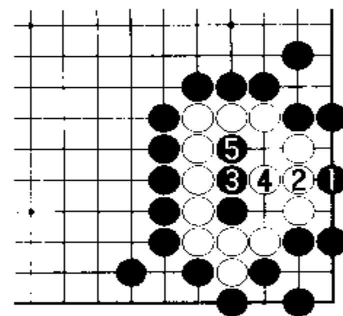
原图 158　　变化图

白⑩如冲，黑❺、❼切断，再于❾、⓫破眼，白棋仍不活。



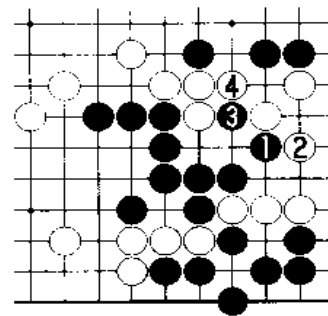
原图 159　　变化图

白②如于此位打，黑❸挤、❺打仍是活棋。



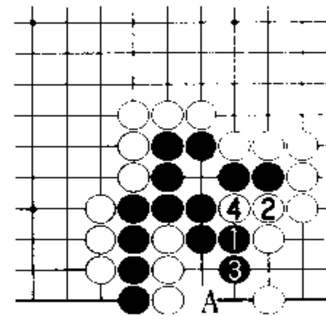
原图 157　　失败图

黑❶是错着，白②、④后已成“双活”，黑棋失败。



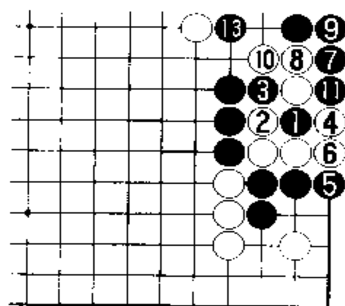
原图 158　　失败图

黑❶尖、❸挖是错着，白②扳、④打已回家，黑棋失败。



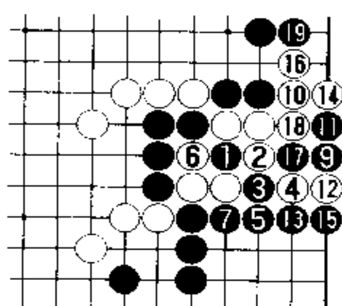
原图 159　　失败图

黑❶位顶是错着，白②破眼黑棋不活。黑❸如走④位白于A位渡过，黑棋失败。



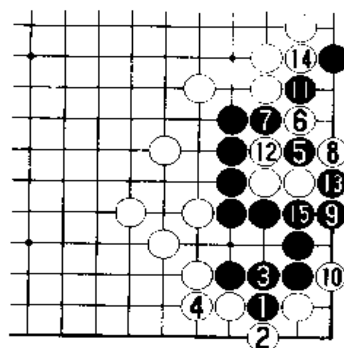
原图 160　　正解图

黑❶挖是紧气的好手，以下行至⓭止，白棋被杀。⑫＝❶



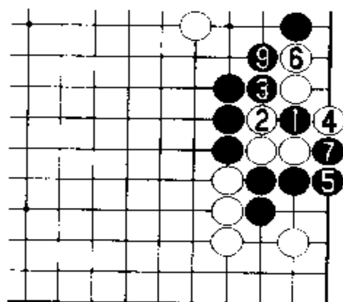
原图 161　　正解图

黑❶挖、❸断是相关的好棋。❾、⓫是杀白的妙手，以下行至⓳止，白棋被杀。⑧＝❶



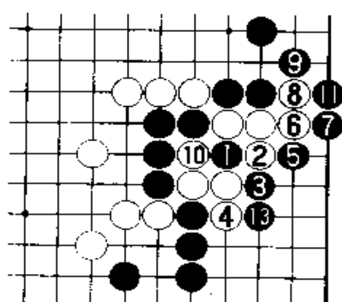
原图 162　　正解图

黑❶挖、❸接次序好，❺、❼是妙手，以下行至⓯止，黑棋已活。



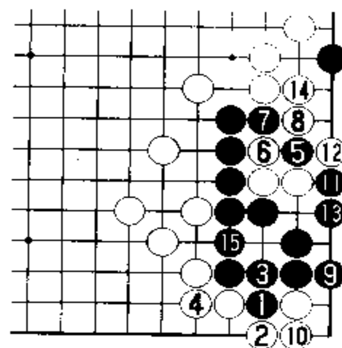
原图 160　　变化图

白⑥如顶，黑❼打，❾紧气。白棋仍不行。⑧＝❶



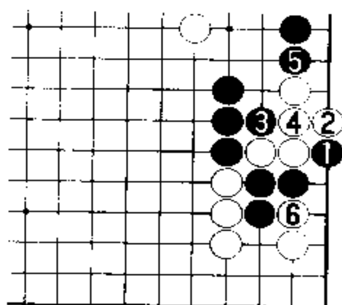
原图 161　　变化图

白④如向外逃，黑❺至⓫滚打，白棋仍被杀。⑫＝❶



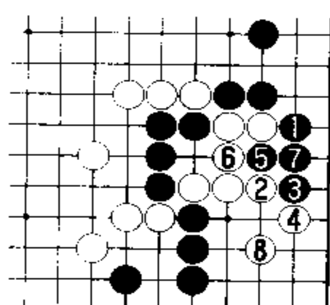
原图 162　　变化图

白⑥、⑧如冲断，黑⓫是妙手，行至黑⓯还是活棋。



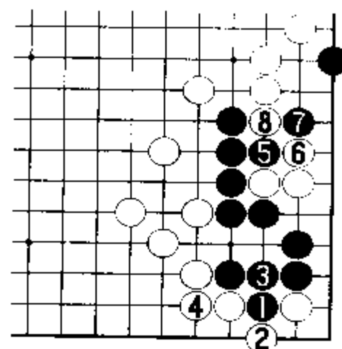
原图 160　　失败图

黑❶扳、❸打是错着，以下行至白⑥，黑棋反而被杀。



原图 161　　失败图

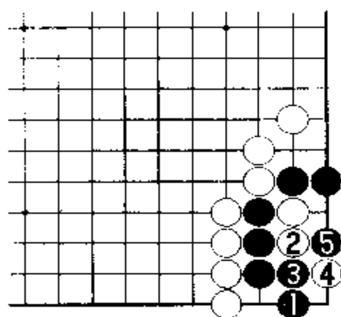
黑❶扳是错着，白②双至⑧虎，黑棋失败。



原图 162　　失败图

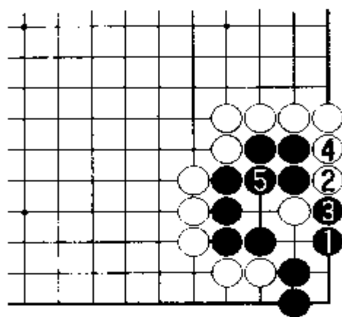
黑❺是错着，白⑥、⑧切断，黑棋因无法做出两只眼而失败。

第六部分答案



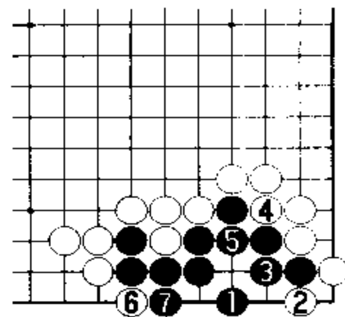
原图 163　　正解图

黑❶尖是活棋的要点，白②长时黑❸团，❺扑可以活棋。



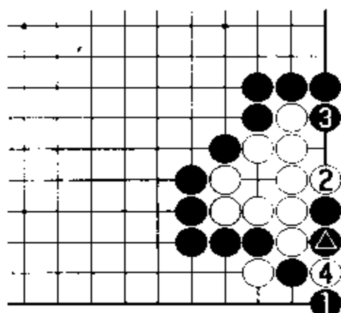
原图 164　　正解图

黑❶尖是要点，白②渡时黑❸断，❺接可以活棋。



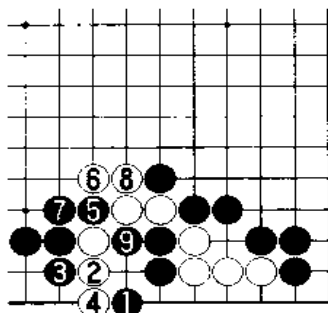
原图 165　　正解图

黑❶尖是好棋，行至黑❼已活棋。白②如于❸位打，黑❸于②位立也是活棋。



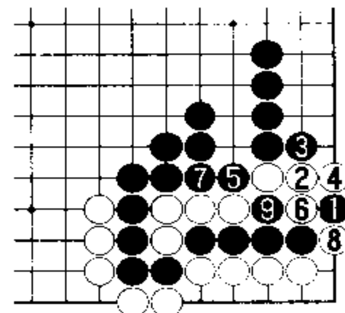
原图 166　　正解图

黑❶尖妙！只此一手能杀白棋。❺＝▲



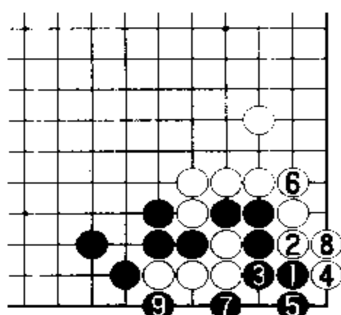
原图 167　　正解图

黑❶尖是要点，❸、❺是相关的手筋，行至❾止，白棋被杀。



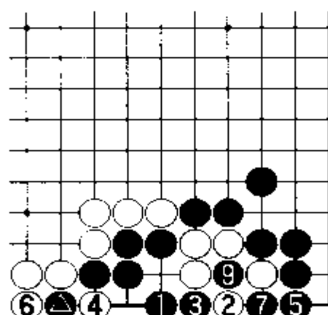
原图 168　　正解图

黑❶尖是要点，❸、❺是手筋，行至❾止黑棋已突围。



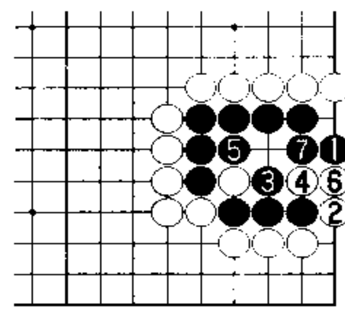
原图 169　　正解图

黑❶尖是要点，❸位立是手筋，行至❾止，白棋被杀。



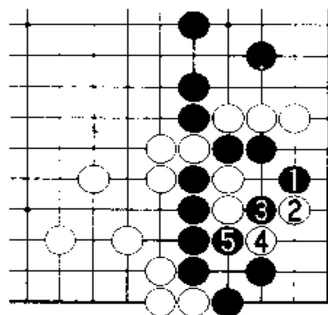
原图 170　　正解图

黑❶尖、❸长次序好，行至❾止，白棋被杀。⑧＝▲



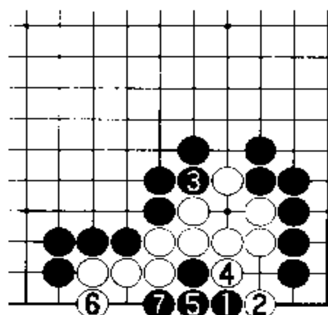
原图 171　　正解图

黑❶尖是做活的要点，行至黑❼止已活棋。



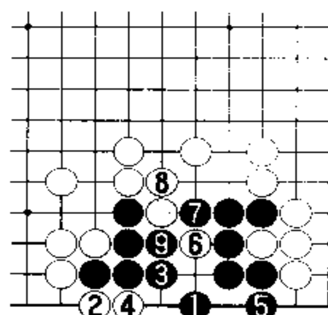
原图 172　正解图

黑❶尖、❸挖是手筋，❺位断吃可以突围。



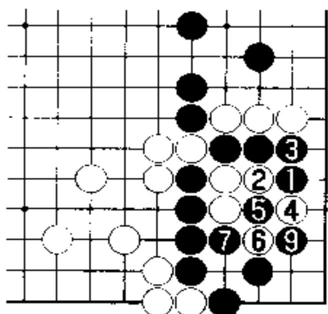
原图 173　正解图

黑❶先尖再于❸位破眼次序好，行至黑❼止，白棋被杀。



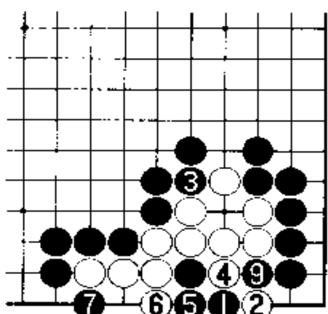
原图 174　正解图

黑❶尖、❸曲是活棋的手筋，以下行至黑❾止，黑棋已活。



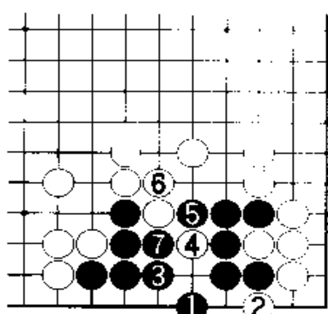
原图 172　变化图

白②如打吃，黑❸接、❺扑至❾止仍可杀白。
⑧ = ❺



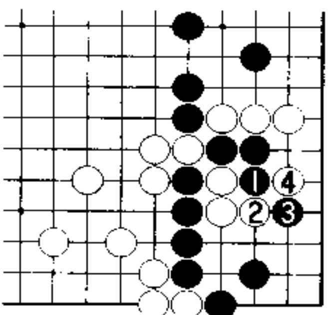
原图 173　变化图

白⑥如提，黑❼、❾破眼，白棋仍被杀。
⑧ = ❸



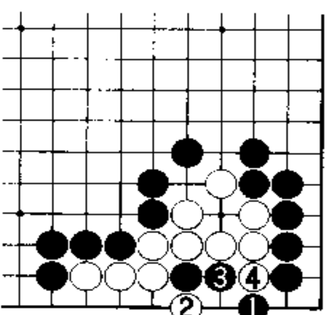
原图 174　变化图

白②如扳这边，黑❸至❼止仍是活棋。



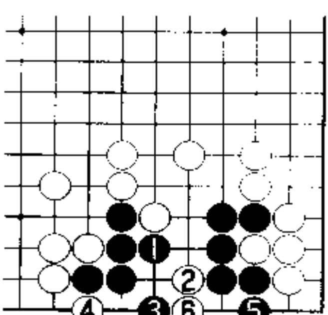
原图 172　失败图

黑❶位曲是错着，白②曲、④打，黑棋失败。



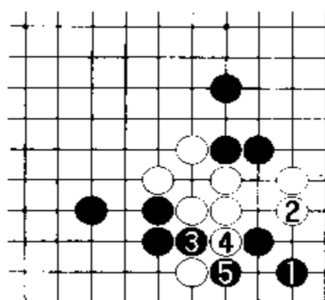
原图 173　失败图

黑❶这边尖是错着，白②、④打吃可以活棋，黑棋失败。



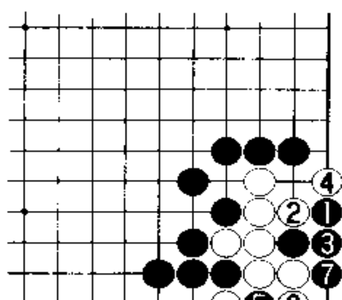
原图 174　失败图

黑❶位挡是错着，白②位点至白⑥止破眼成功，黑棋失败。



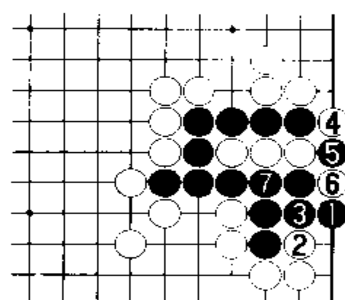
原图 175　　正解图

黑❶符合“两边同形走中间”的棋理，行至黑❺夺回角地。



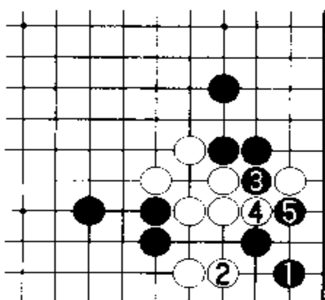
原图 176　　正解图

黑❶尖是要点，❸接、❺扑次序好，再于❼位破眼，白角被杀。



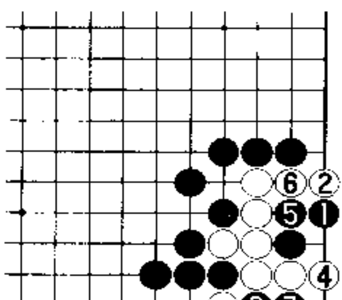
原图 177　　正解图

黑❶尖是做活的要点，白②破眼时黑❸位接，再于❺扑、❼打，可吃白棋“接不归”。



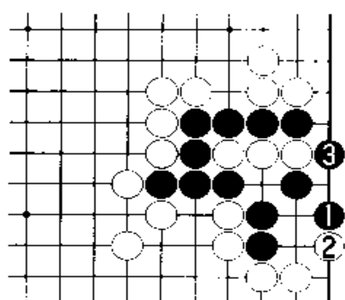
原图 175　　变化图

白②如双在这边，结果如同正解。



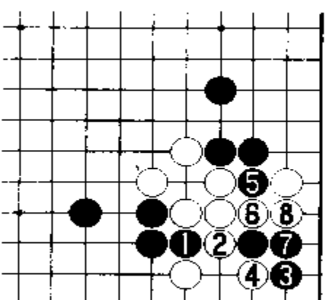
原图 176　　变化图

白②如跨，黑❸扑、❺闭、❼位再长，白棋仍不活。



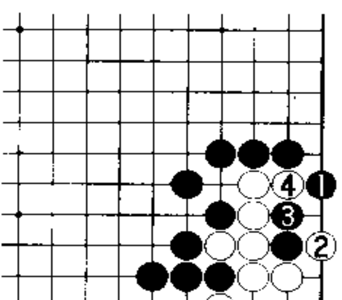
原图 177　　变化图

白②如尖，黑❸位做眼仍可活棋。



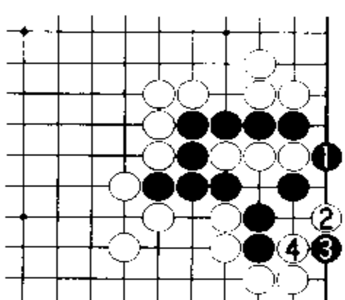
原图 175　　失败图

黑❶先冲，再于❺位尖，次序错误，白④是手筋，行至白⑧，黑棋失败。



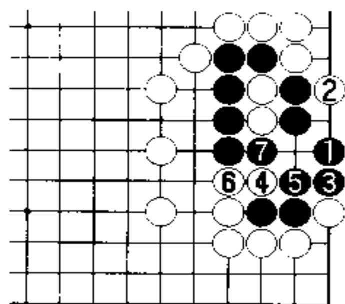
原图 176　　失败图

黑❶位尖是错着，白②、④打吃可以活棋，黑棋失败。



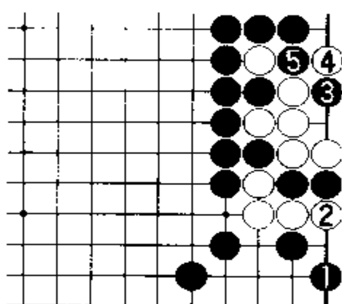
原图 177　　失败图

黑❶位打是错着，白②位正破黑眼位，黑棋失败。



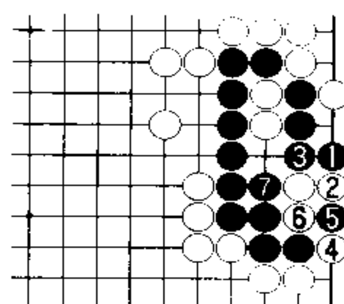
原图 178　　正解图

黑❶尖是活棋的要点，白②破眼时黑❸位打至❼位提，黑棋已活。



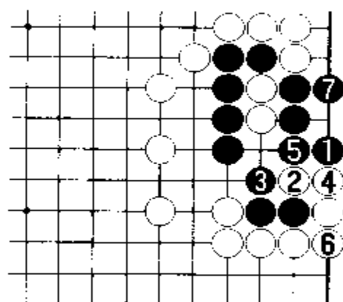
原图 179　　正解图

黑❶尖是杀白棋的绝妙好着，白②提时黑❸、❺破眼，白棋被杀。



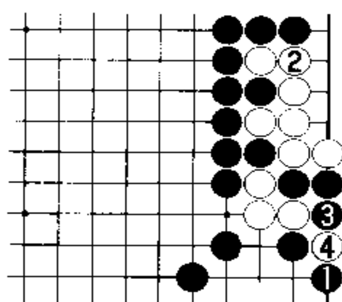
原图 180　　正解图

黑❶尖是做眼的手筋，白②立时黑❸团、❺扑次序好，❼位再打已活棋。



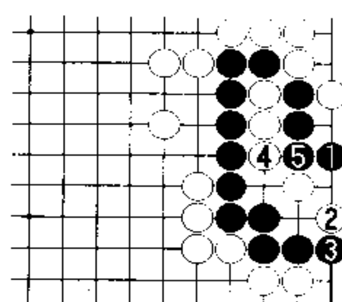
原图 178　　变化图

白②如打吃，黑❸曲、❺打，再于❼位做眼仍是活棋。



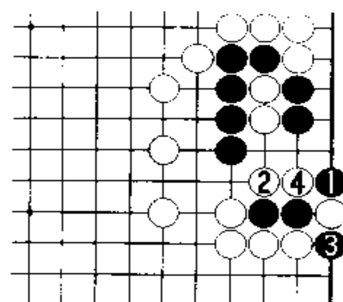
原图 179　　变化图

白②如做眼，黑❸多送一子是手筋，❺位再提，白棋仍不活。❺＝❸



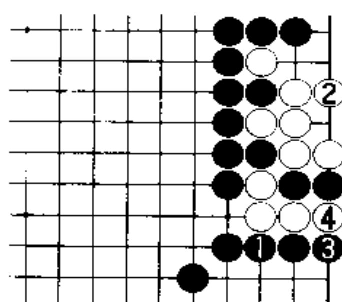
原图 180　　变化图

白②如尖，黑❸挡，❺打次序好，黑棋已活。



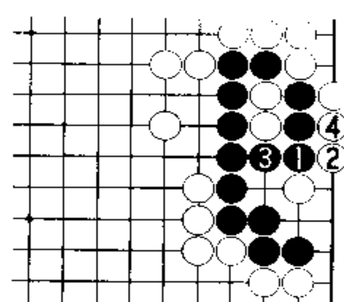
原图 178　　失败图

黑❶打吃是错着，白②、④打吃，黑棋失败。



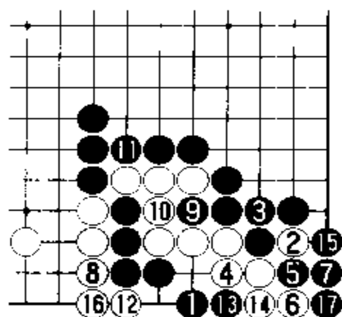
原图 179　　失败图

黑❶位接是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



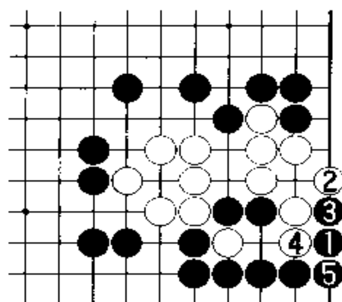
原图 180　　失败图

黑❶位顶是错着，白②位扳是妙手，再于④位接，黑棋失败。



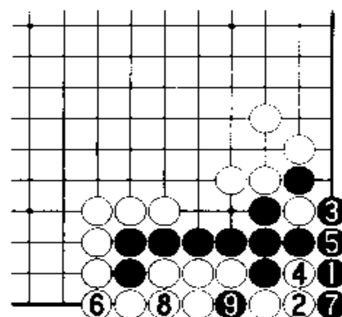
原图 181　　正解图

黑❶尖是对杀的要点，白②打时黑❸接、❺打行至⓱，白棋被杀。



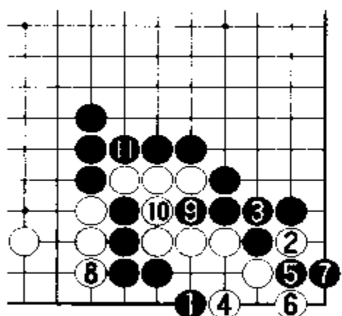
原图 182　　正解图

黑❶尖是妙手，白②做眼时黑❸位破眼再于❺位接，白棋被杀。



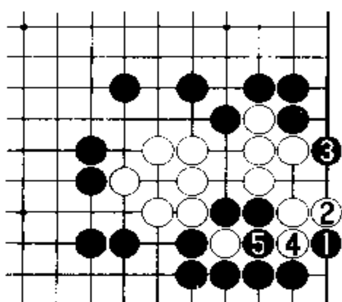
原图 183　　正解图

黑❶尖是活棋的要点，白②破眼时黑❸位提，行至黑❾已活棋。



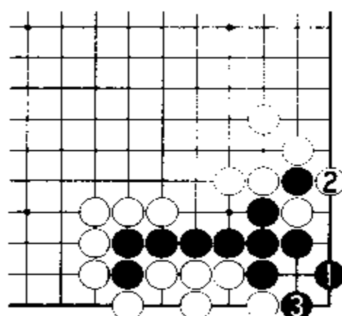
原图 181　　变化图

白④如虎，黑❺仍断，行至⓫白棋还是不行。



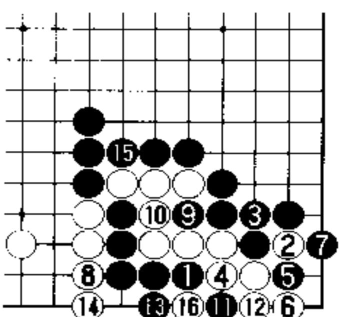
原图 182　　变化图

白②如立，黑❸扳、❺提，白棋仍不活。



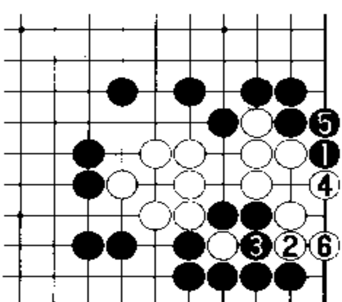
原图 183　　变化图

白②如提，黑棋❸位做眼仍是活棋。



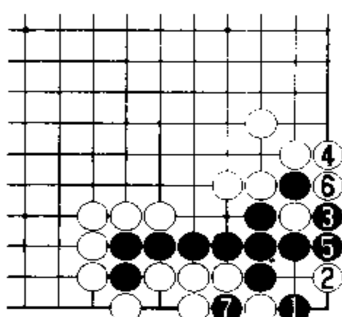
原图 181　　失败图

黑❶位长是错着，白②打、④接至⑯成打劫，黑棋失败。



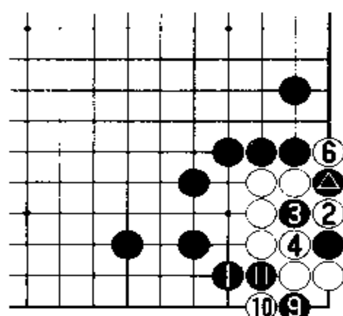
原图 182　　失败图

黑❶先扳次序错误，白②长④打再于⑥位做眼已活棋，黑棋失败。



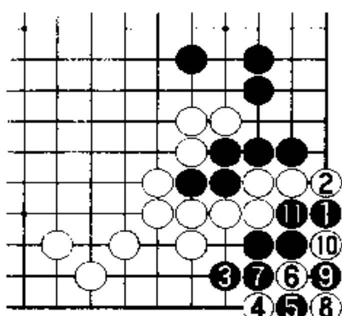
原图 183　　失败图

黑❶打吃是错着，白棋可于②位点眼，行至黑❼成打劫活，黑棋失败。



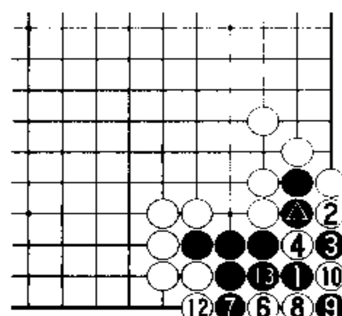
原图 184　　正解图

黑❶尖是要点，白②扑时黑❸提，❺接次序好，再于❼位点，白棋被杀。❺=②　❼=②　⑧=▲



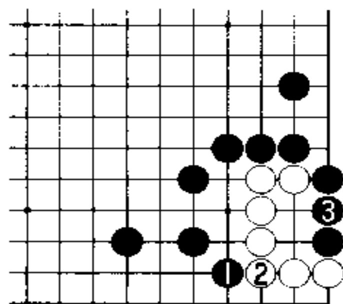
原图 185　　正解图

黑❶、❸两尖是妙手，白④点时黑❺靠、❼打是手筋，行至⓫黑棋已活。



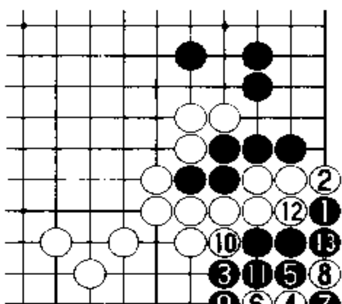
原图 186　　正解图

黑❶尖是活棋的要点，❸打❺提次序好，行至⓭黑棋已活。❺=▲　⓫=④



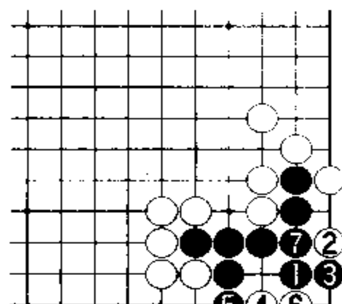
原图 184　　变化图

白②如接，黑❸也接，白棋仍不活。



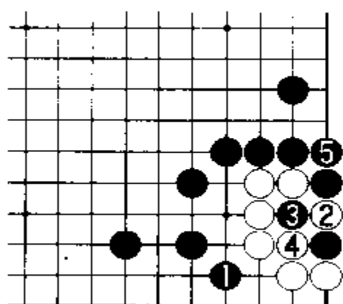
原图 185　　变化图

白④如点，黑❸曲、❼扑是手筋，行至⓭成“胀死牛”而活棋。



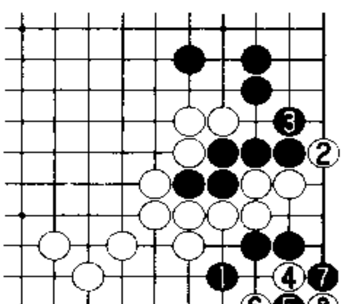
原图 186　　变化图

白②如点，黑❸位挡至❼接，仍是活棋。



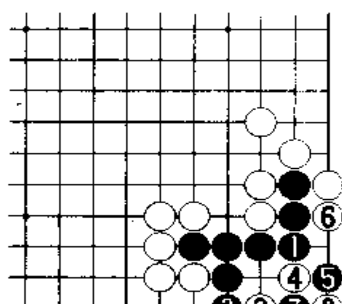
原图 184　　失败图

白④位打时，黑棋在❺位接是错着，白⑥提二子已活棋，黑棋失败。⑥=②



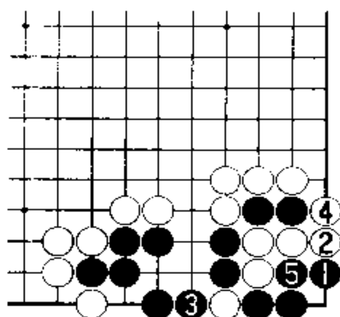
原图 185　　失败图

黑❶先尖这边次序错误，白②先手扳，再于④位点行至白⑧成劫活，黑棋失败。



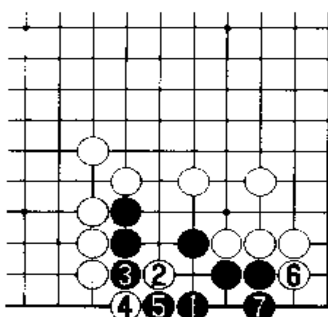
原图 186　　失败图

黑❶位接是错着，白②位点至⑧位提成劫活、黑棋失败。



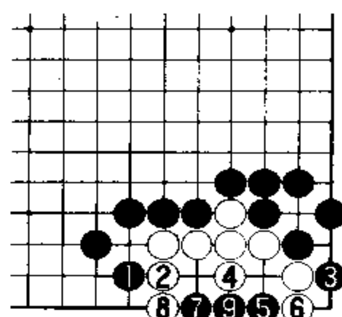
原图 187　　**正解图**

黑❶尖是活棋的要点，白②挡时黑❸提、❺团可以活棋。



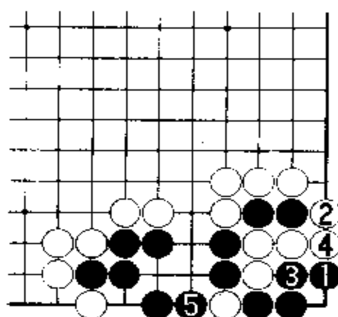
原图 188　　**正解图**

黑❶倒虎是漂亮的手筋，白②点时，黑❸冲、❺断，再于❼位做眼已活棋。



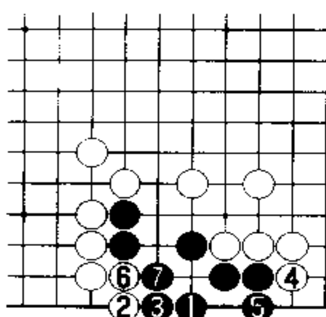
原图 189　　**正解图**

黑❶尖、❸扳缩其眼位，再于❺、❼位点，白棋被杀。



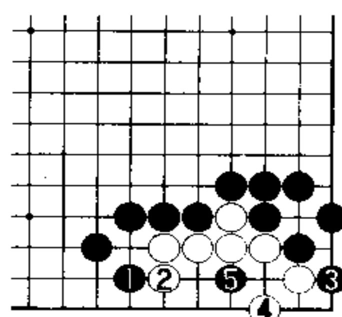
原图 187　　**变化图**

白②如提，黑❸位团眼仍是活棋。



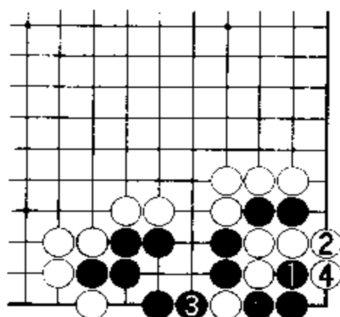
原图 188　　**变化图**

白②如尖，黑❸位顶至❼位做眼仍是活棋。



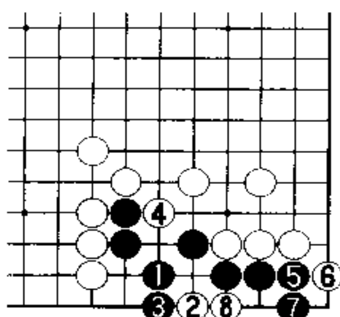
原图 189　　**变化图**

白④如虎，黑❺位点，白棋仍不活。



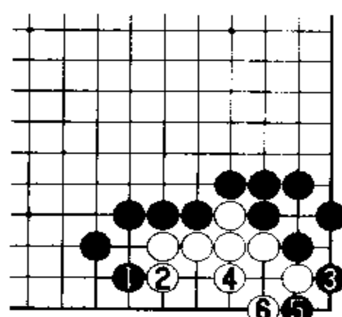
原图 187　　**失败图**

黑❶打吃是错着，白②位立是妙手，再于④位破眼，黑棋失败。



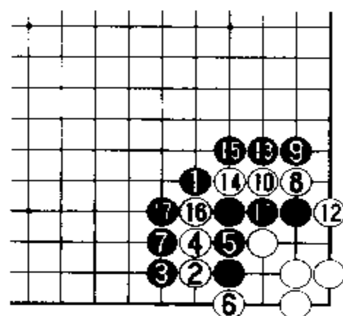
原图 188　　**失败图**

黑❶位虎是错着，白②至⑧破眼，黑棋失败。



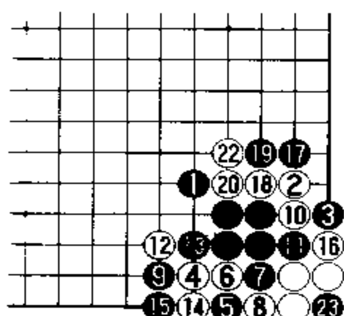
原图 189　　**失败图**

黑❺打吃是错着，白⑥位做劫成劫活，黑棋失败。



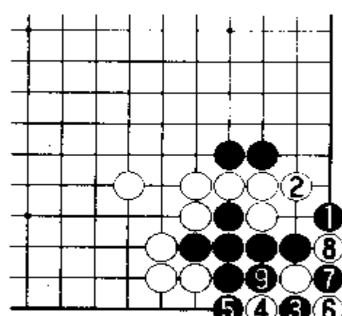
原图 190　　正解图

黑❶尖“两边同形走中间”，白②靠时黑❸夹，❺接次序好，行至⓱白棋被杀。



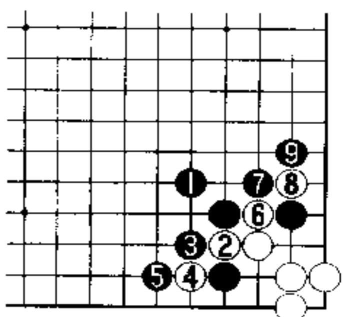
原图 191　　正解图

黑❶尖是要点，❸位靠是手筋，行至㉓白角被杀。㉑＝❺



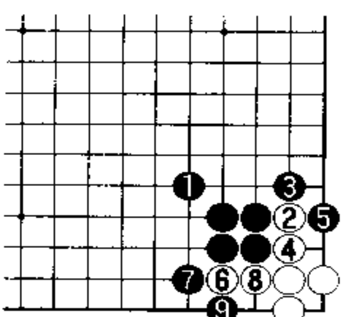
原图 192　　正解图

黑❶尖是妙手，❸夹、❼扑次序好，❾位再打已活棋。



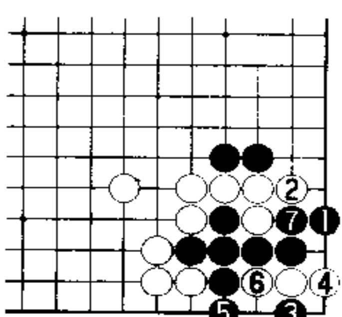
原图 190　　变化图

白②如冲，黑❺位挡，行至❾止白棋仍不活。



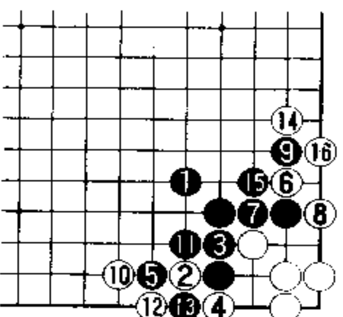
原图 191　　变化图

白②如靠，黑❸扳至❾位破眼，白棋仍不活。



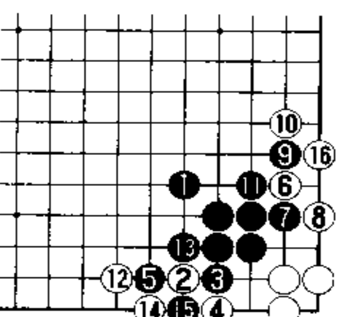
原图 192　　变化图

白④如立，黑❺立、❼团仍是活棋。



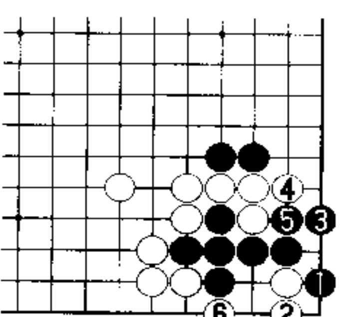
原图 190　　失败图

黑❸先接再于❺位夹次序错误，行至⑯成“连环劫”，黑棋失败。



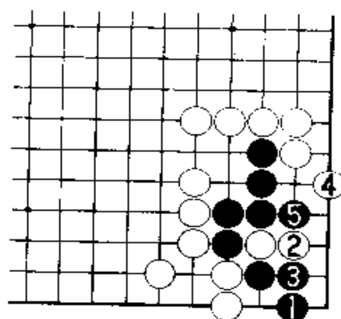
原图 191　　失败图

白②跳时，黑❸位冲是错着，行至⑯成双劫，黑棋失败。



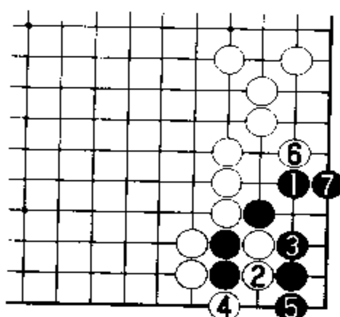
原图 192　　失败图

黑❶扳是错着，白②立至⑥位渡，黑棋失败。



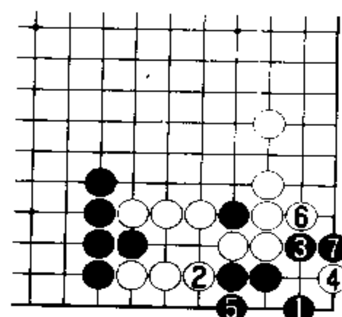
原图 193　　正解图

黑❶尖是妙手，白②立时黑❸好，❺位再打已活棋。



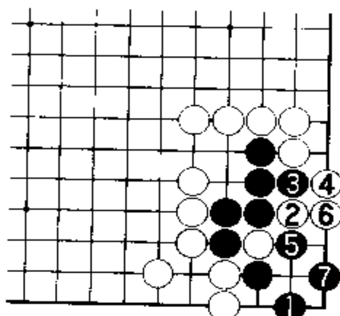
原图 194　　正解图

黑❶尖是做活的要点，白②打时黑❸弃子，行至❼立黑棋已活。



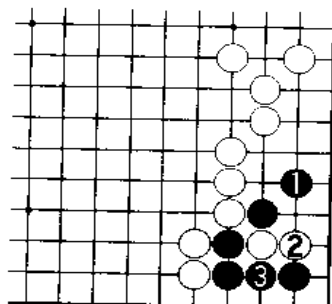
原图 195　　正解图

黑❶尖是绝妙的手筋，白②不得已，黑❸至❼已活棋。



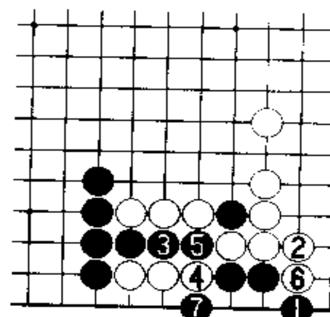
原图 193　　变化图

白②如扳，黑❸冲、❺打，再于❼位做眼仍是活棋。



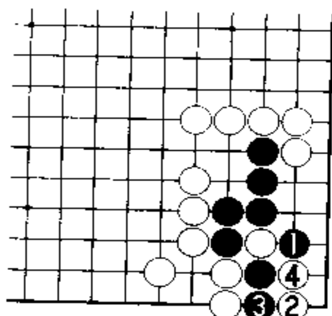
原图 194　　变化图

白②如立，黑❸位接仍是活棋。



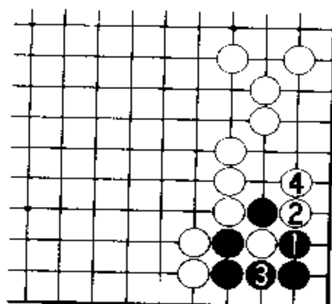
原图 195　　变化图

白②如立，黑❸冲、❺断，再于❼位扳，白棋被杀。



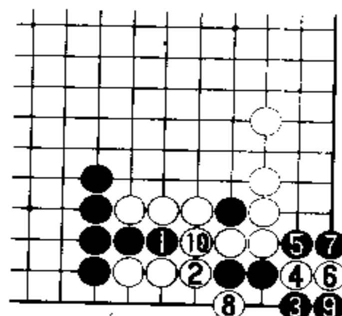
原图 193　　失败图

黑❶位提是错着，白②跳、④打，黑棋失败。



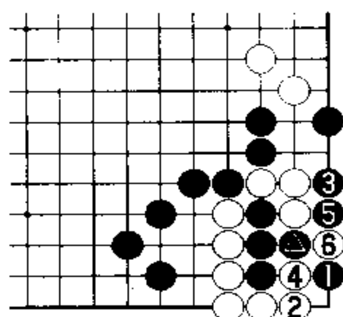
原图 194　　失败图

黑❶位打是错着，白②打、④退是手筋，黑棋失败。



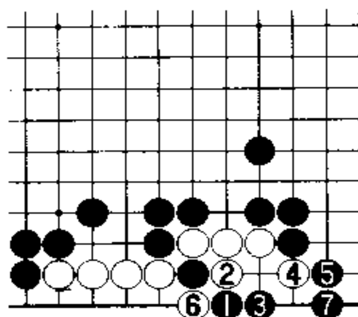
原图 195　　失败图

黑❶先冲，再于❸位尖次序错误，白④是妙手，行至⑩位接，黑棋失败。



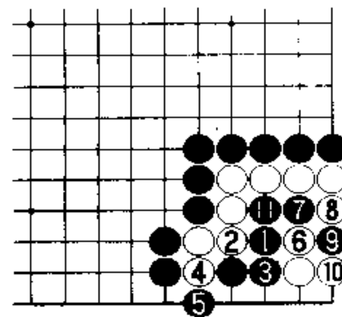
原图 196　　正解图

黑❶尖、❸托妙手连发，再于❺打、❼提，白棋被杀。❼＝▲



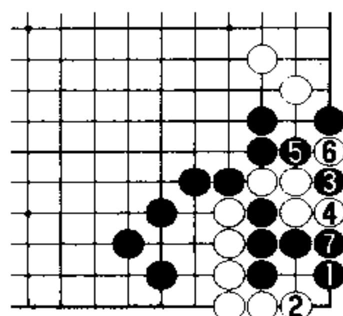
原图 197　　正解图

黑❶尖是要点，❸长、❺扳次序好，❼位再立白棋被杀。



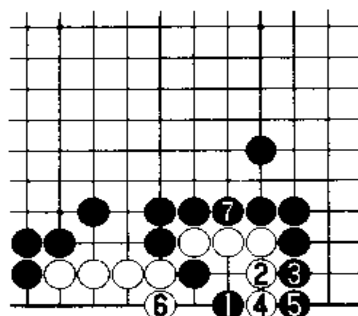
原图 198　　正解图

黑❶尖是要点，❼挖、❾扑是手筋，再于⓫位打，白棋被杀。



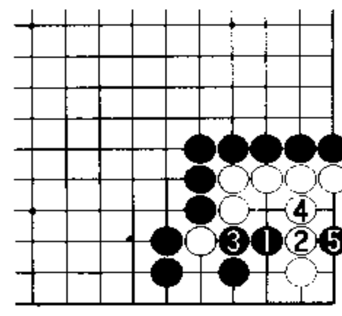
原图 196　　变化图

白④如打，黑❺、❼两打，白棋仍不活。



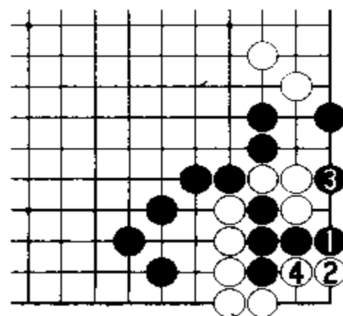
原图 197　　变化图

白②如曲，黑❸、❺紧气，再于❼位打，白棋仍不活。



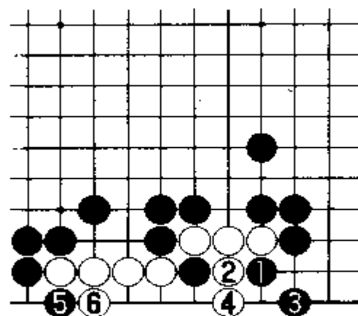
原图 198　　变化图

白②如长，黑❸断、❺点，白棋仍不活。



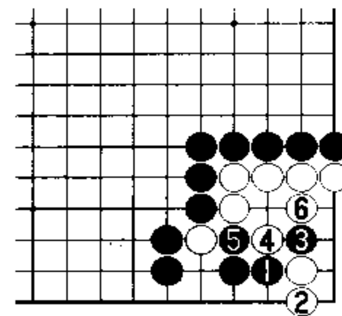
原图 196　　失败图

黑❶位立是错着，白②靠是手筋，④位再打，黑棋失败。



原图 197　　失败图

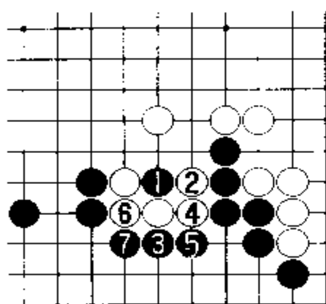
黑❶扳、❸虎是错着，白②至⑥可活棋，黑棋失败。



原图 198　　失败图

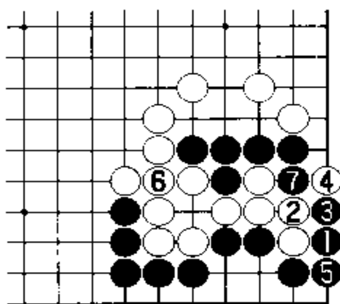
黑❶位长是错着，白②立至⑥位打成劫活，黑棋失败。

第七部分答案



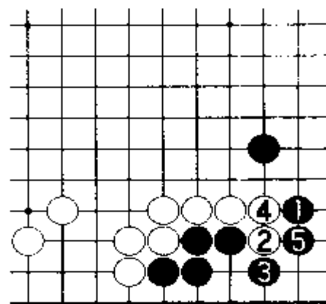
原图 199　　正解图

黑❶、❸的次序好，行至❼止，黑棋渡过成功。



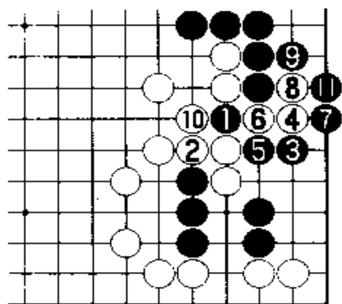
原图 200　　正解图

黑❶一路打吃是手筋，行至黑❼可渡过。黑❶如在②位打，白②于❼位打，黑棋无法渡过。



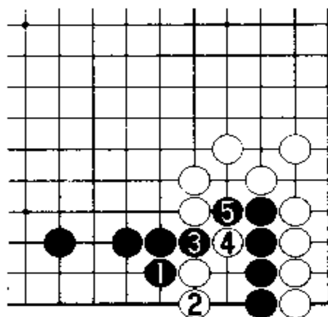
原图 201　　正解图

黑❶飞是要点，❸位扳是手筋，再走❺位渡过成功。



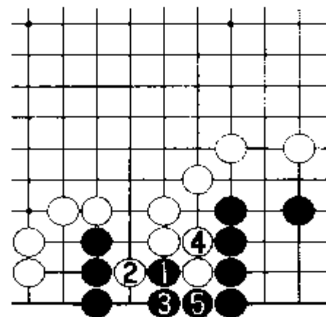
原图 202　　正解图

黑❶位挖是手筋，白②如接，黑❸飞是要点，行至⓫黑棋连通。



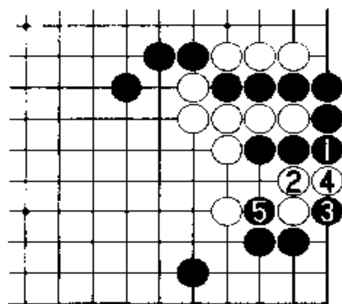
原图 203　　正解图

黑❶是要点，白②如立下阻渡，黑则❸冲、❺断，白棋被杀。



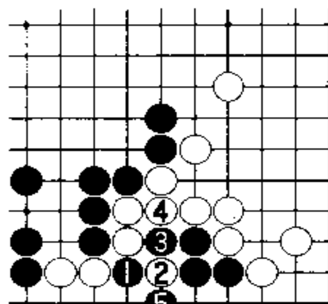
原图 204　　正解图

黑❶挤是好棋，白②打时黑❸立下，可以连通。



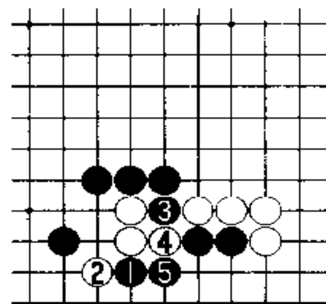
原图 205　　正解图

黑❶接是冷静的好手，❸位再扳是要点，白④如阻渡黑❺位打，白棋被杀。



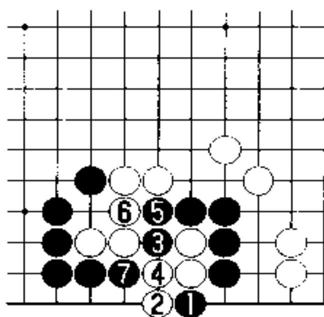
原图 206　　正解图

黑❶断是漂亮的手筋，白②打时黑❸双打，成功切断白棋二子。



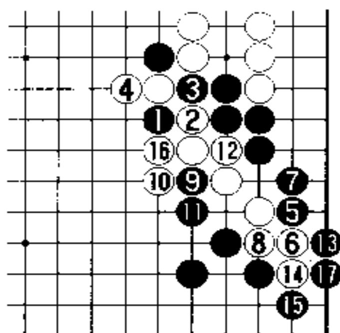
原图 207　　正解图

黑❶托是手筋，白②如扳，黑❸冲、❺退，白棋被杀。



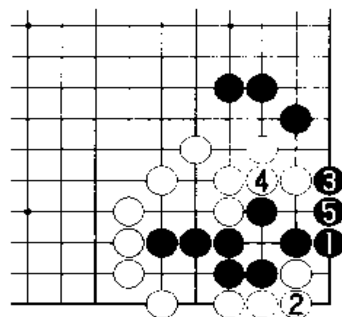
原图 208　　正解图

黑❶扳、❸挖是相关的妙手，白④如打，黑❸接、❼断，白棋被杀。



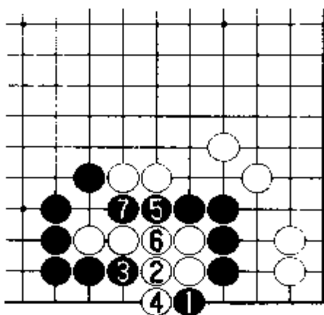
原图 209　　正解图

黑❶跨、❸断次序好，❾位挤是手筋，行至⓱黑棋渡过成功。



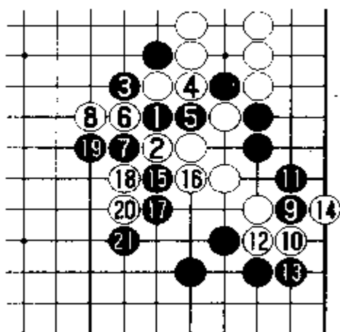
原图 210　　正解图

黑❶立是要点，白②接时黑❸、❺渡过成功。



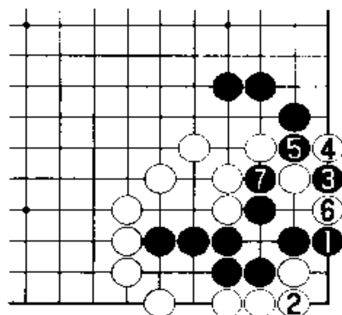
原图 208　　变化图

白②如曲，黑❸位挤是好棋，再于❺、❼两冲，白棋仍不行。



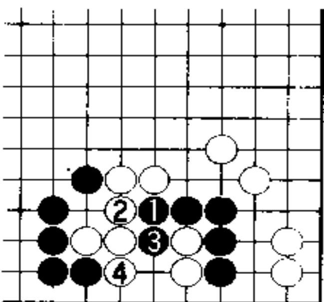
原图 209　　变化图

白②如夹，黑❸至⓭为双方必然，⓭扳紧凑，行至㉑扳，白棋被杀。



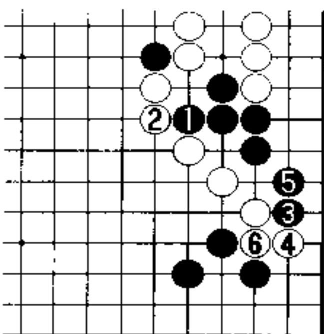
原图 210　　变化图

白④如扳，黑❺、❼位断，白棋被杀。



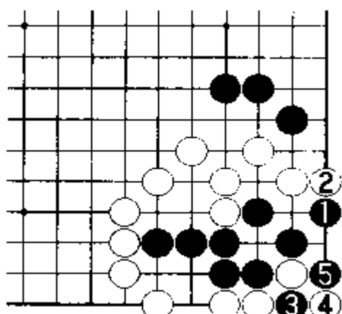
原图 208　　失败图

黑❶、❸两冲是错着，白②接、④立，黑棋失败。



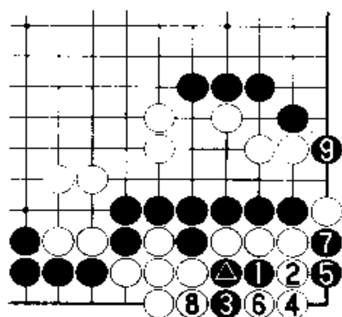
原图 209　　失败图

黑❶冲是错着，❸托、❺退时，白可于⑥位接，黑棋失败。



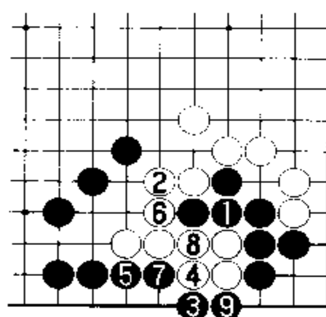
原图 210　　失败图

黑❶位尖是错着，白②位挡时黑只能于❸、❺位扑劫，黑棋失败。



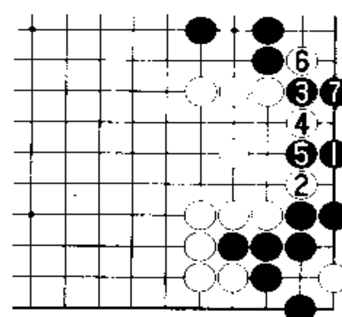
原图 211　　正解图

黑❶长、❸立是绝妙的弃子手筋，❺夹、❼断次序好，❾位再扳可渡过。⑩＝▲



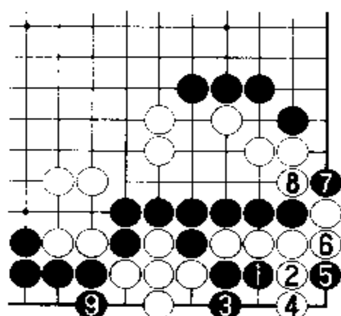
原图 212　　正解图

黑❶接、❸点次序好，❺长、❼挤是手筋，再于❾位可渡过。



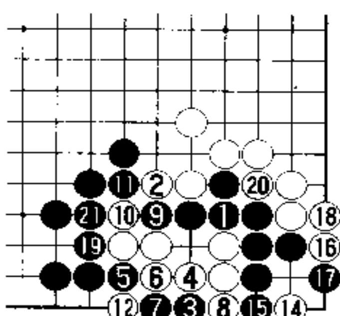
原图 213　　正解图

黑❶跳是要点，❸扳、❺冲次序好，❼位再立可渡过。



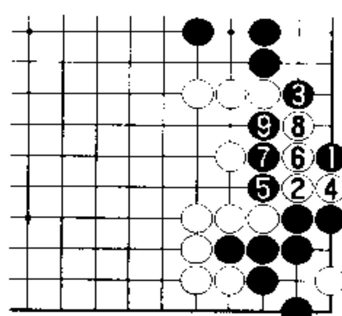
原图 211　　变化图

白⑥如接，黑❼扳、❾立，白棋五子被杀。



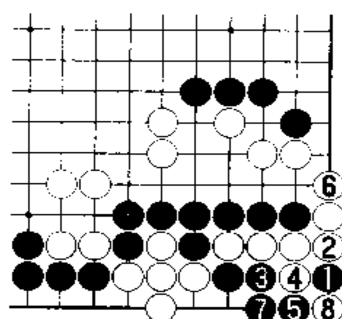
原图 212　　变化图

白⑥如团，黑❼以下至㉑止，白棋被全歼。⓭＝❼



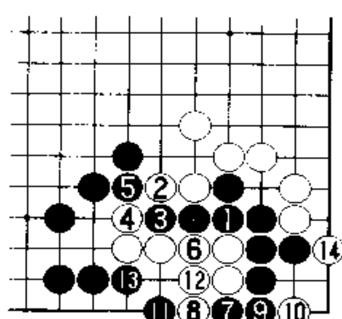
原图 213　　变化图

白④如立，黑❺至❾位打，白棋被杀。



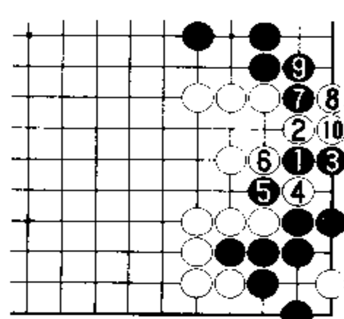
原图 211　　失败图

黑❶位点是错着，白②接至⑧位提成打劫，黑棋失败。



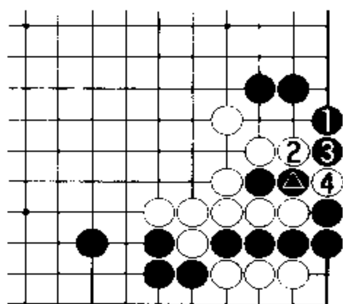
原图 212　　失败图

黑❸冲、❺断是错着，以下行至⑭止，黑棋反而被杀。



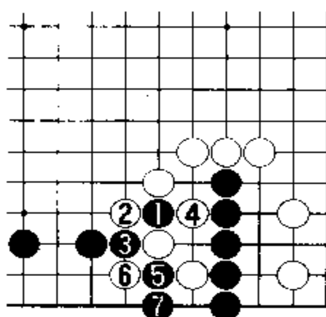
原图 213　　失败图

黑❶跳是错着，白②顶、④挖是好棋，行至白⑩黑棋失败。



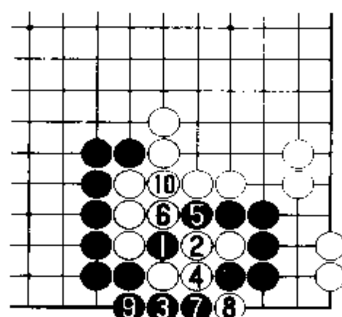
原图 214　　正解图

黑❶尖只此一手能渡过，白②打时黑❸是好棋，再于❺位“打二还一”，黑棋成功。❺＝△



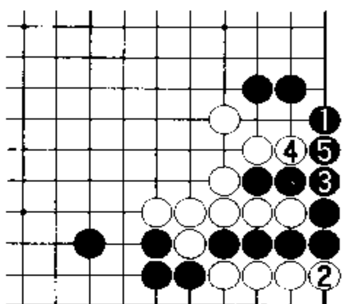
原图 215　　正解图

黑❶挖是要点，❸断、❺挤是手筋，❼位再立可以渡过。



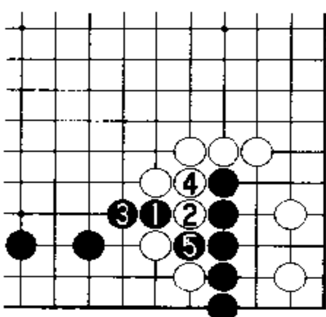
原图 216　　正解图

黑❶断、❸打次序好，❺位再冲是手筋，行至⓫已渡过。



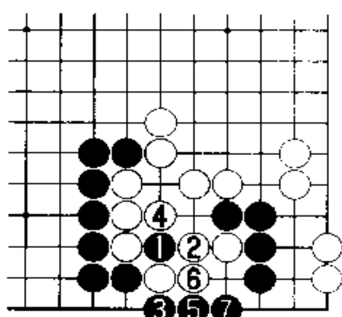
原图 214　　变化图

白②、④位打时黑于❸、❺位接仍可渡过。



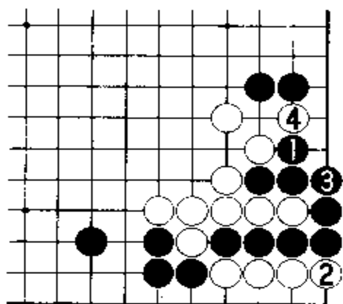
原图 215　　变化图

白②如在这边打，黑❸长、❺断，白二子被杀。



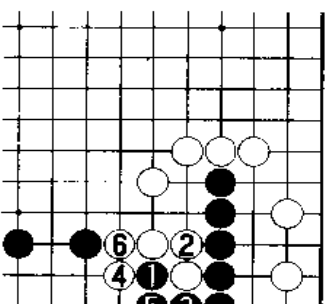
原图 216　　变化图

白④如提，黑❺、❼仍可渡过。



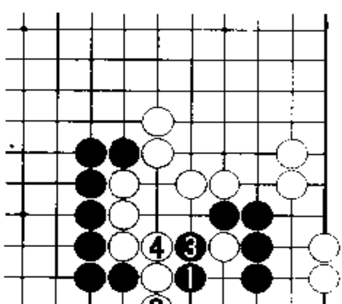
原图 214　　失败图

黑❶曲是错着，白②、④两打，黑棋失败。



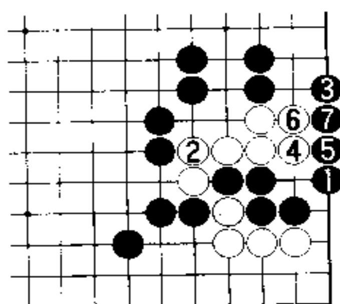
原图 215　　失败图

黑❶先挤是错着，行至白⑥位接，黑棋失败。



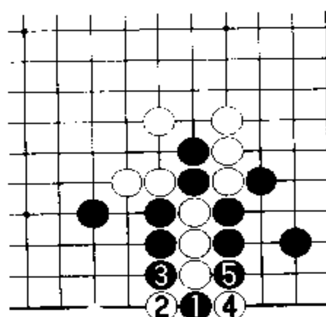
原图 216　　失败图

黑❶位夹是错着，白②、④接，黑棋失败。



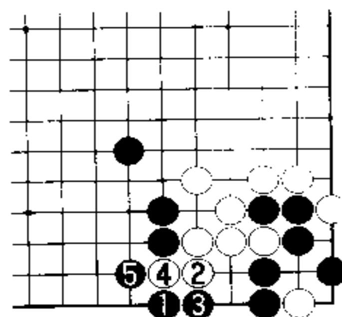
原图 217　　正解图

黑❶尖是要点，❸位再跳是手筋，行至黑❼已渡过。



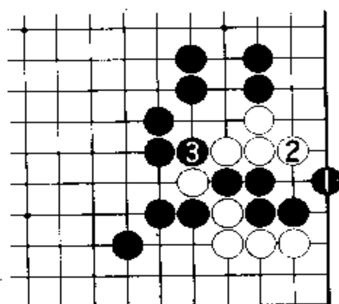
原图 218　　正解图

黑❶位顶是妙手，行至黑❺白棋被杀。



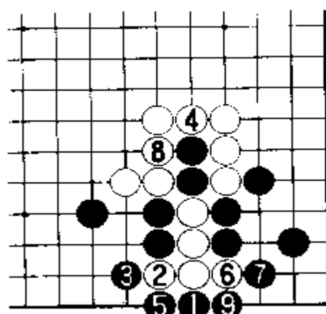
原图 219　　正解图

黑❶位跳是要点，行至黑❺可渡过。



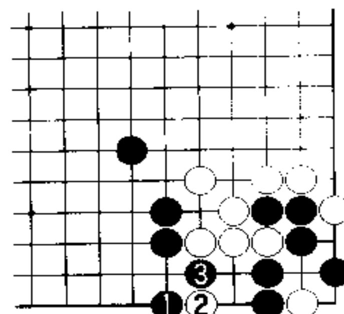
原图 217　　变化图

白②如立，黑则❸位断，白棋仍不行。



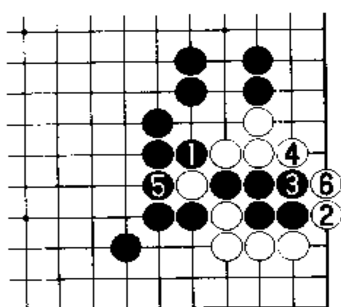
原图 218　　变化图

白②如曲，黑❸位扳，行至黑❾仍可渡过。



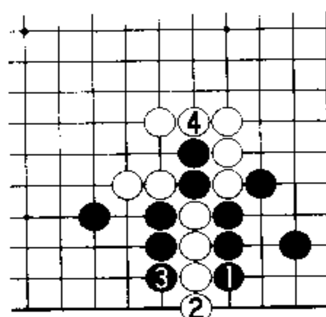
原图 219　　变化图

白②如靠，黑❸位打仍可渡过。



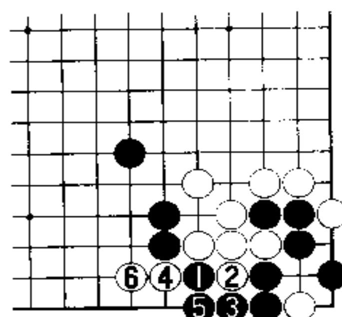
原图 217　　失败图

黑❶位断是错着，白②至⑥可渡过，黑棋失败。



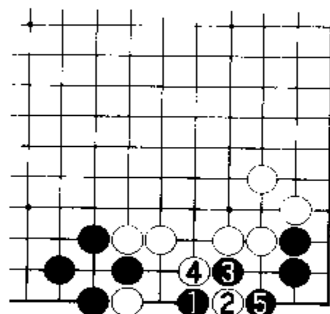
原图 218　　失败图

黑❶位立是错着，白②立、④打，黑棋失败。



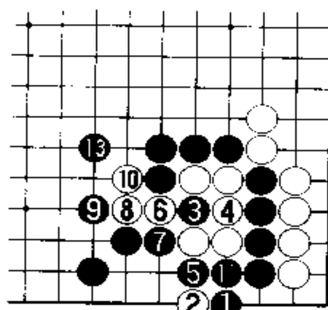
原图 219　　失败图

黑❶扳、❸渡是错着，白⑥位长，黑角被杀。



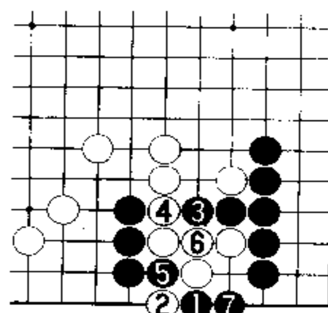
原图 220　　正解图

黑❶位飞是妙手，白②靠时黑❸挖、❺提，渡过成功。



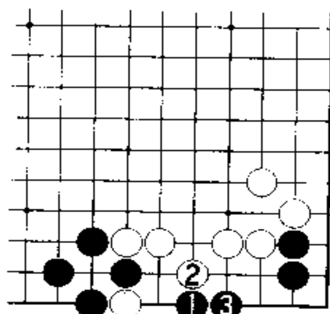
原图 221　　正解图

黑❶尖是要点，❸、❺两挖是手筋，行至⓭白棋被杀。⑫＝❸



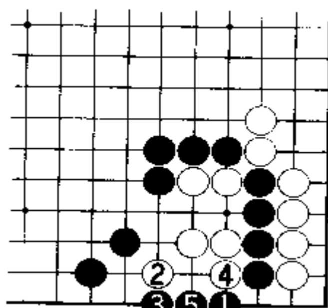
原图 222　　正解图

黑❶托是好棋，❸冲、❺断次序好，❼位再长已通连。



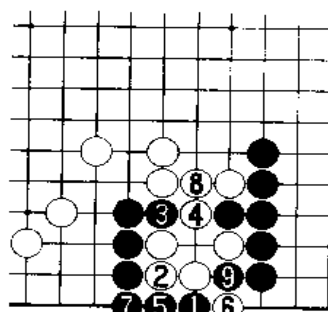
原图 220　　变化图

白②如顶，黑❸位退仍可渡过。



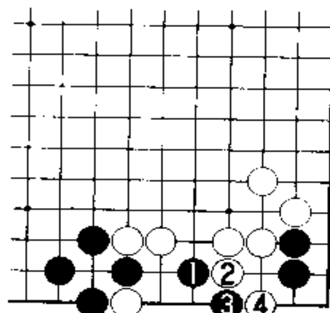
原图 221　　变化图

白②如尖，黑❸位跳是手筋，再于❺位接，黑棋渡过成功。



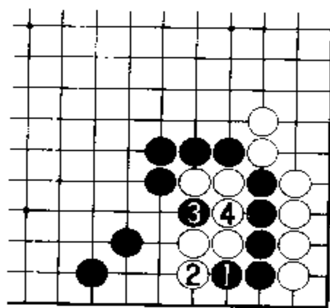
原图 222　　变化图

白②如团，黑❸冲、❺退次序好，行至黑❾仍可渡过。



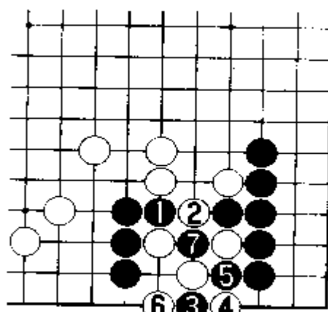
原图 220　　失败图

黑❶位跳是错着，白②冲、④挡，黑棋失败。



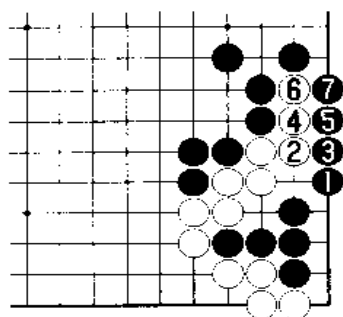
原图 221　　失败图

黑❶位曲是错着，白②挡、④接，黑棋反而被杀。



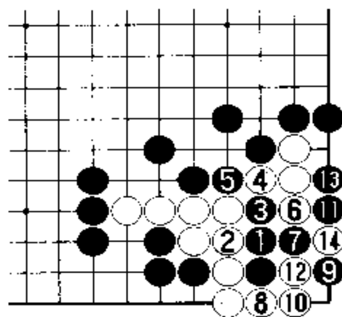
原图 222　　失败图

黑❶先冲次序错误，行至白⑥成打劫，黑棋失败。



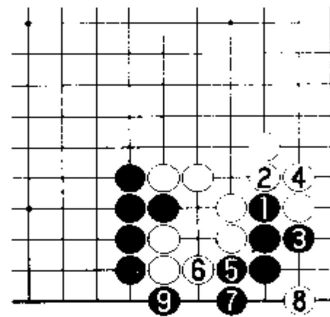
原图 223　正解图

黑❶尖是要点，行至黑❼渡过成功。



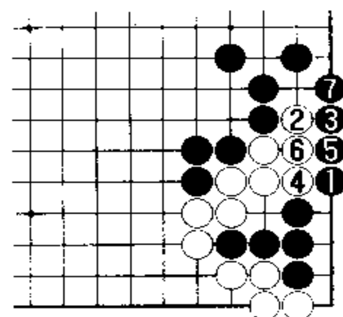
原图 224　正解图

黑❶、❸、❺为必然之着，❾位尖是要点，行至⓯白棋被杀。⓯ = ❼



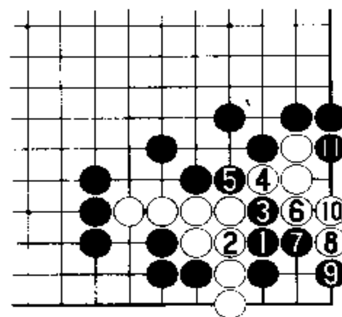
原图 225　正解图

黑❶冲、❸挡，看似俗手，实属好棋，再于❺曲、❼立，白⑧如点，黑❾渡过。



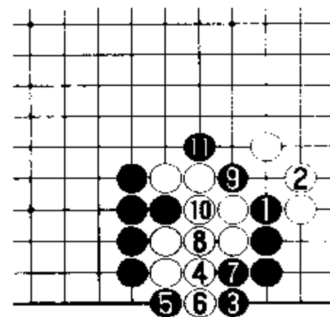
原图 223　变化图

白②如扳，黑❸托至❼止仍可通连。



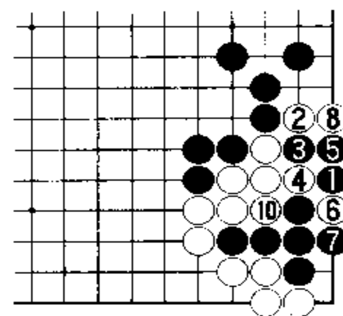
原图 224　变化图

白⑧如扳，被黑❾、⓫两打，白棋仍不活。



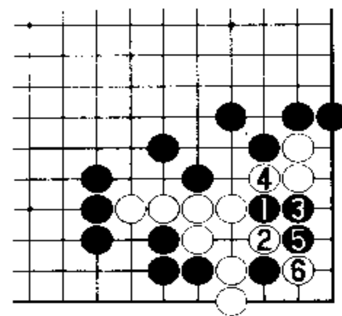
原图 225　变化图

白②如退，黑❸尖是手筋，行至⓫可吃征子。



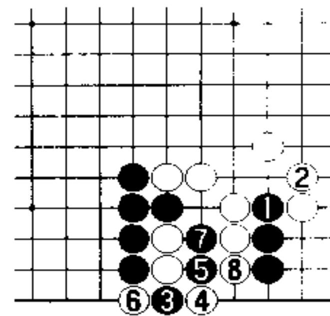
原图 223　失败图

黑❸断是错着，行至白⑩，黑棋失败。❾ = ⑥



原图 224　失败图

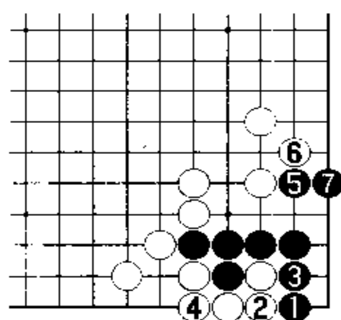
黑❶是错着，白②位挖至⑥位断打，黑棋失败。



原图 225　失败图

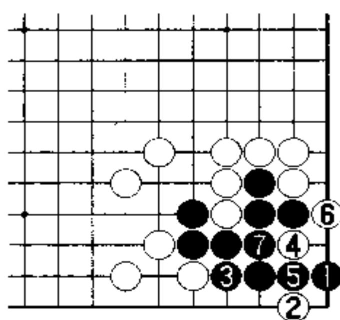
黑❸位扳是错着，行至白⑧，黑棋失败。

第八部分答案



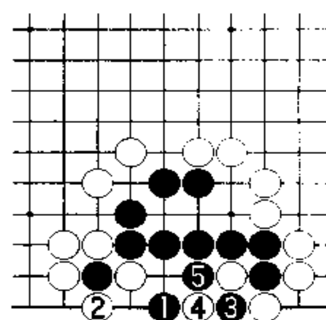
原图 226　　正解图

黑❶跳是活角的要点，❺托、❼立扩大眼位，黑棋已活。



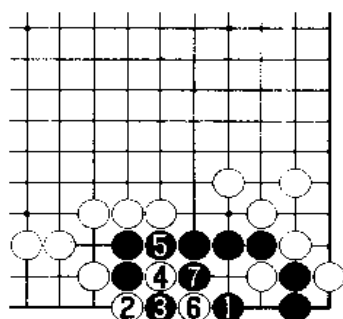
原图 227　　正解图

黑❶跳是要点，白②点时黑❸位闭是手筋，行至黑❼已活棋。



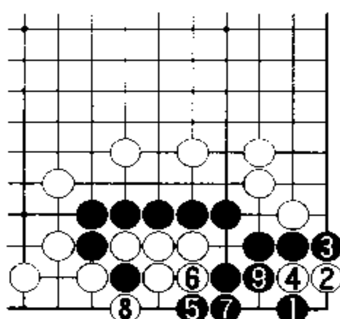
原图 228　　正解图

黑❶跳是妙手，白②提时黑❸扑、❺打次序好，黑棋已活。



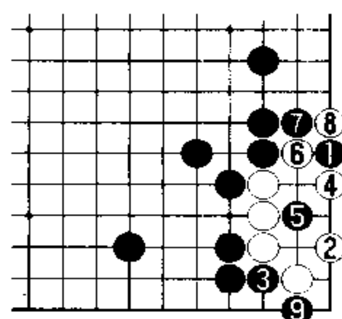
原图 229　　正解图

黑❶跳是手筋，❸扳、❺打次序好，❼位再打已活棋。



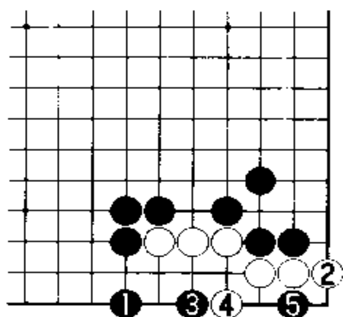
原图 230　　正解图

黑❶跳是活棋的要点，白②点时黑❸立、❺尖次序好，行至黑❾已活棋。



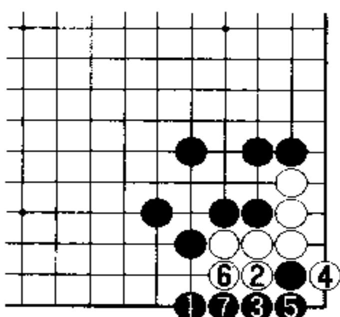
原图 231　　正解图

黑❶跳是好棋，白②虎时黑❸位挤是妙手，行至黑❾白棋被杀。



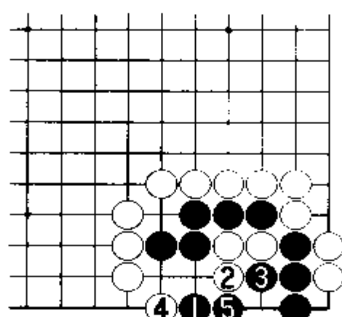
原图 232　　正解图

黑❶、❸两跳是手筋，❺位再点白棋被杀。



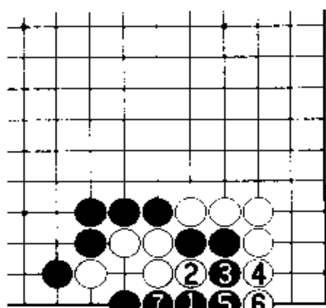
原图 233　　正解图

黑❶跳是要点，行至黑❼角上一子已渡过，白棋被杀。



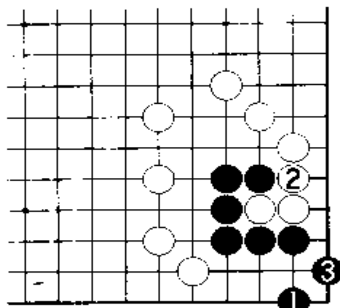
原图 234　　正解图

黑❶跳是活棋的要点，白②曲时黑❸位挤，妙手活棋。



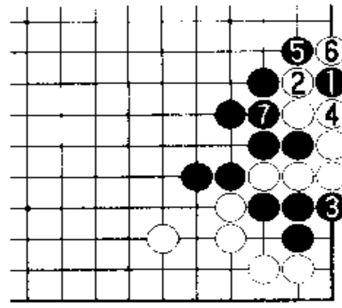
原图 235　　正解图

黑❶跳是要点，白②冲时黑❸立至❼接，白棋被杀。



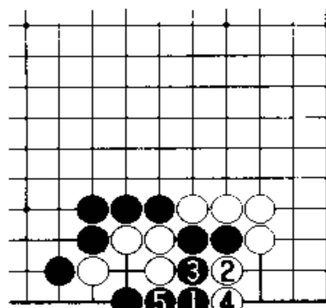
原图 236　　正解图

黑❶跳是活角的要点，白②接时黑❸做眼已活棋。



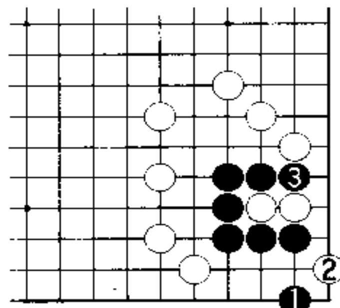
原图 237　　正解图

黑❶跳是妙手，白②位冲，黑❸至❼打，白棋被杀。



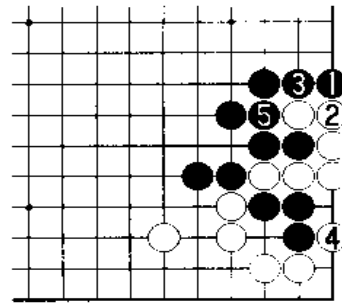
原图 235　　变化图

白②如打，黑❸、❺两接，白棋仍不行。



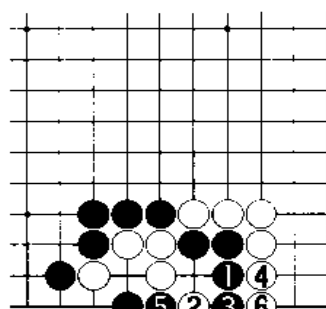
原图 236　　变化图

白②如点，黑❸位打仍可活棋。



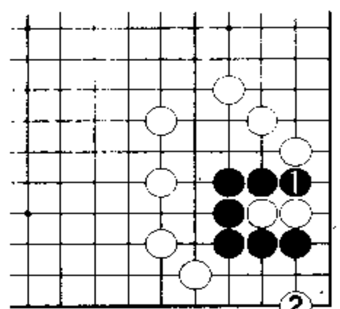
原图 237　　变化图

白②如接，黑❸接、❺打，白棋仍不行。



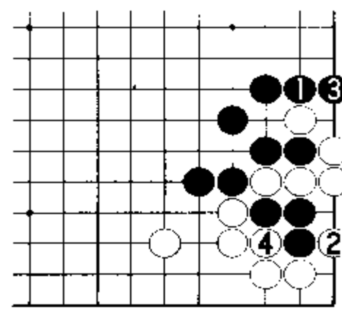
原图 235　　失败图

黑❶位曲是错着，白②尖是妙手，行至白⑥黑棋失败。



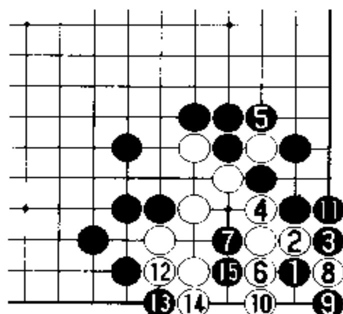
原图 236　　失败图

黑❶位冲是错着，白②大飞占据要点，黑棋反而被杀。



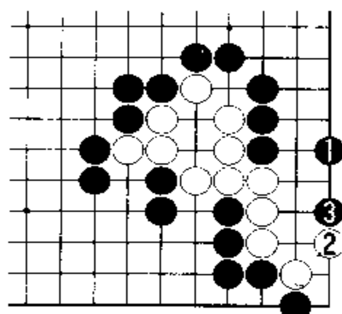
原图 237　　失败图

黑❶位夹是错着，白②、④紧气，黑棋失败。



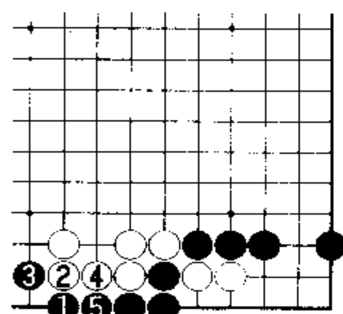
原图 238　　正解图

黑❶跳、❸渡次序好，❼位点眼是手筋，行至⓯白棋被杀。



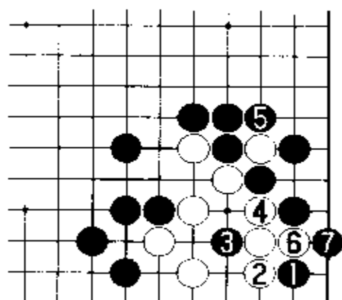
原图 239　　正解图

黑❶位跳是要点，白②位虎，黑❸再跳白棋被杀。



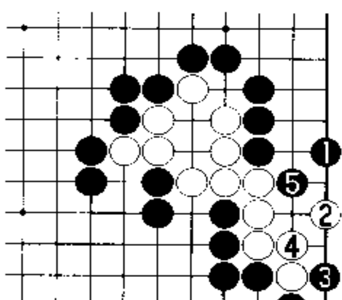
原图 240　　正解图

黑❶跳是好棋，白②位顶，黑❸扳、❺接，白棋被杀。



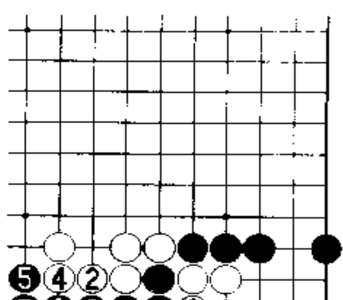
原图 238　　变化图

白②如挡，黑❸位点至黑❼还原成正解。



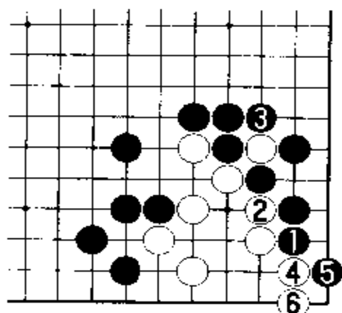
原图 239　　变化图

白②如跳，黑❸位打再于❺位破眼，白棋仍不活。



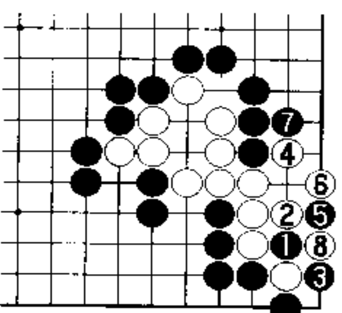
原图 240　　变化图

白②如曲，黑❸至❼接，白棋仍不行。



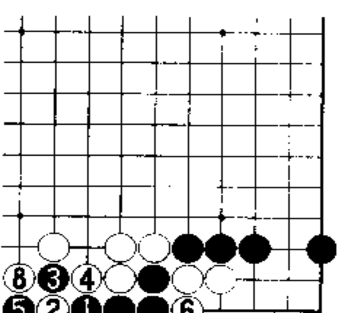
原图 238　　失败图

黑❶位长是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



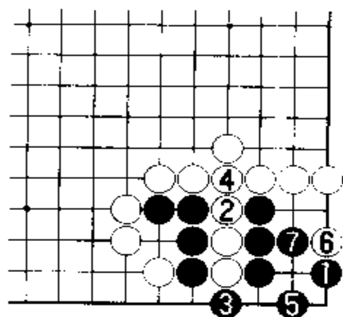
原图 239　　失败图

黑❶断吃是错着，白②打至⑧位提，成为打劫活，黑棋失败。



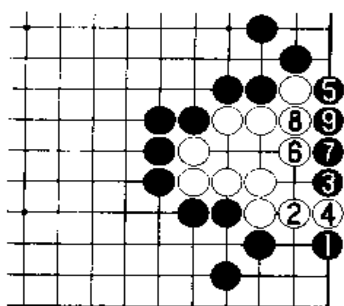
原图 240　　失败图

黑❶位长是错着，白②位顶是妙手，行至白⑧，黑棋失败。❼＝②



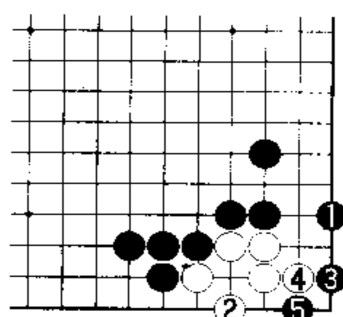
原图 241　　正解图

黑❶跳是活棋的要点，行至黑❼已活棋。



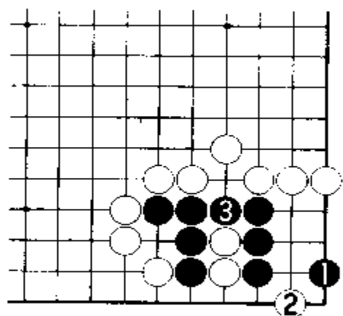
原图 242　　正解图

黑❶跳是要点，白②曲时黑❸再跳是妙手，行至黑❾白棋被杀。



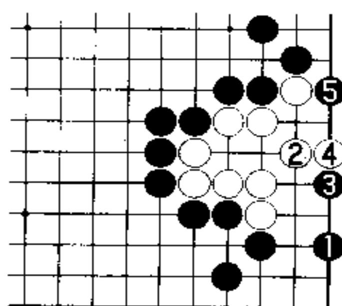
原图 243　　正解图

黑❶、❸两跳是杀白棋的妙手，❺位破眼，白棋被杀。



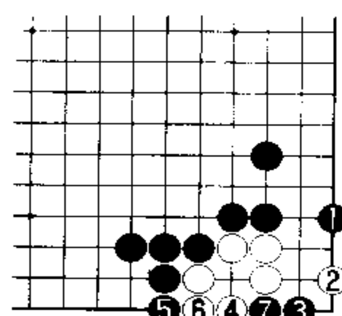
原图 241　　变化图

白②如点，黑❸位打仍可活棋。



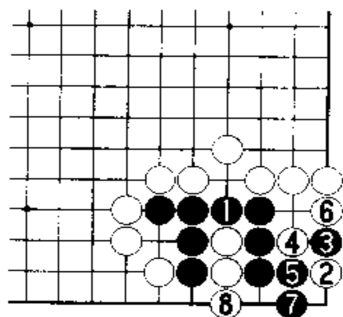
原图 242　　变化图

白②如虎，黑❸跳、❺打，白棋仍不活。



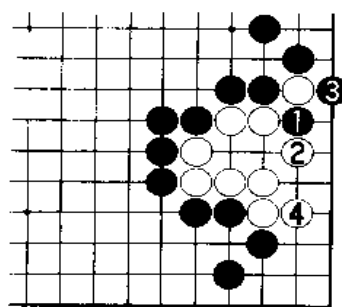
原图 243　　变化图

白②如跳，黑❺位点是妙手，行至黑❼，白棋仍不活。



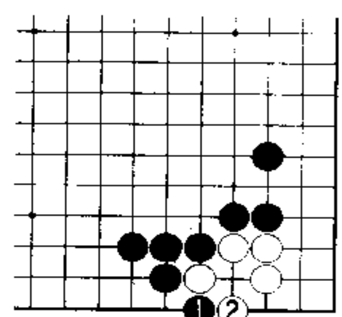
原图 241　　失败图

黑❶位打是错着，白②跳是妙手，行至白⑧黑棋失败。



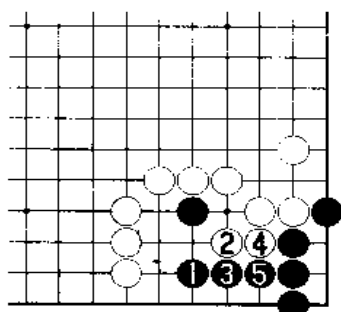
原图 242　　失败图

黑❶位打是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



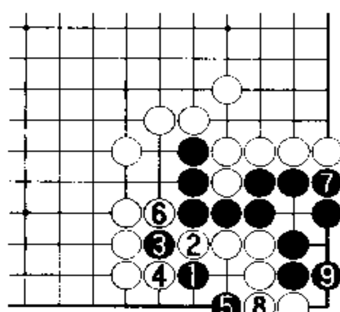
原图 243　　失败图

黑❶位打是错着，白②位做劫，成为打劫活，黑棋失败。



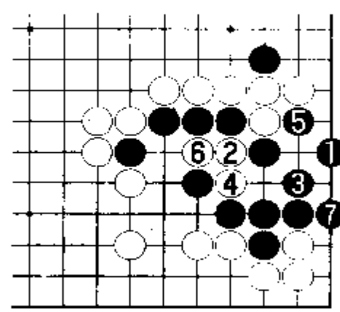
原图 244　　正解图

黑❶跳是做眼的要点，行至黑❺已活棋。



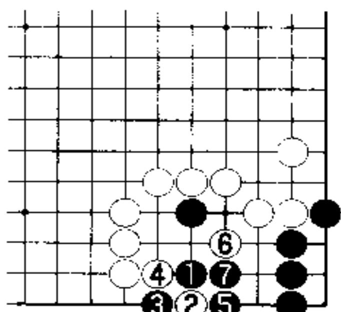
原图 245　　正解图

黑❶跳是要点，白②冲时❸挖、❺尖是手筋，行至黑❾已活棋。



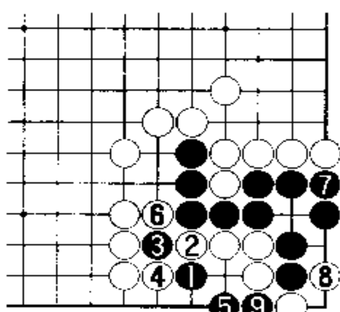
原图 246　　正解图

黑❶跳是妙手，白②断时黑❸、❺做眼次序好，❼位弃子可活棋。



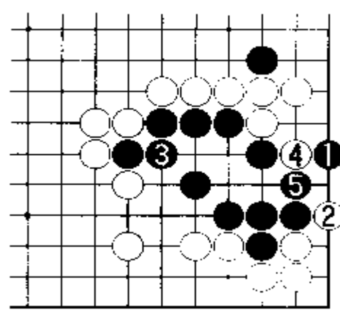
原图 244　　变化图

白②如托，黑❸扳住，❺提、❼接仍可活棋。



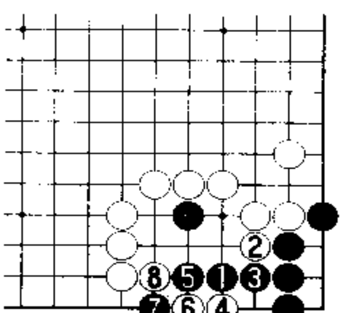
原图 245　　变化图

白⑧如破眼，黑❾位断仍可活棋。



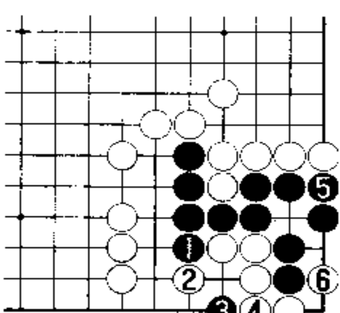
原图 246　　变化图

白②如扳，黑❸接、❺打仍可活棋。



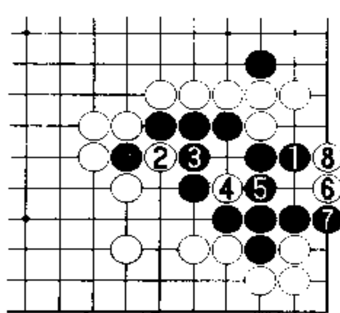
原图 244　　失败图

黑❶跳是错着，白②冲、④托是手筋，行至白⑧黑棋失败。



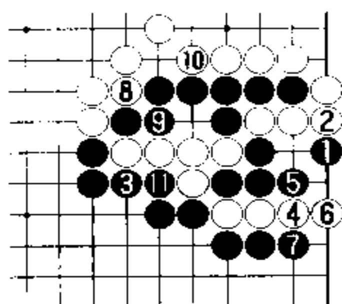
原图 245　　失败图

黑❶位冲是错着，白②挡至⑥位破眼，黑棋失败。



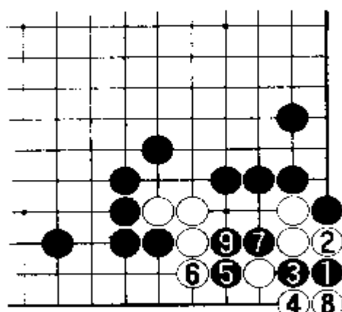
原图 246　　失败图

黑❶位立是错着，白④、⑥两点是妙手，⑧位再退黑棋失败。



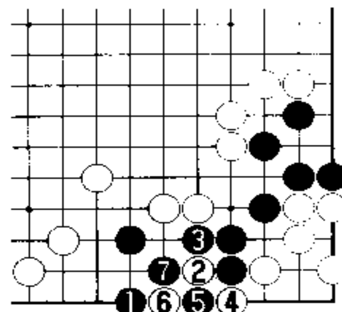
原图 247　　正解图

黑❶跳、再于❸位紧气次序正确，行至⓫止，白棋被杀。



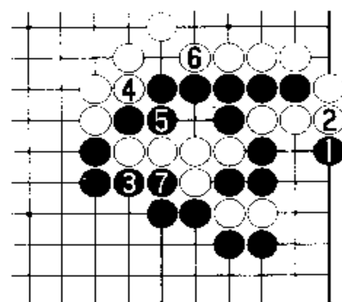
原图 248　　正解图

黑❶跳是要点，❸长、❺夹是妙手，行至黑❾，白棋被杀。



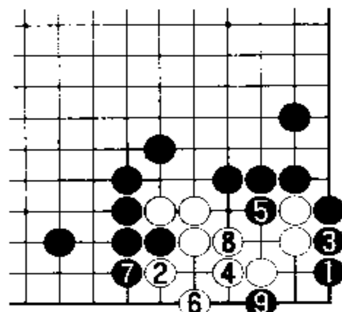
原图 249　　正解图

黑❶跳是活棋的要点，白②夹时，黑❸冲、❺扑次序好，❼位再打已活棋。



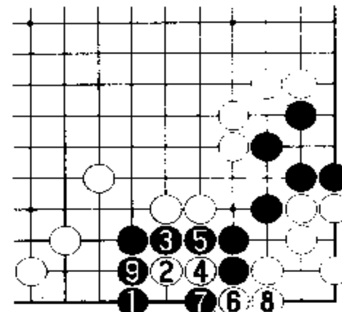
原图 247　　变化图

白④如打，黑❺位接，再于❼位紧气，白棋仍不行



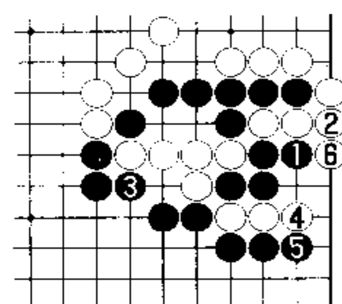
原图 248　　变化图

白②如扳，黑❸接、❺冲次序好，行至黑❾白棋仍不活。



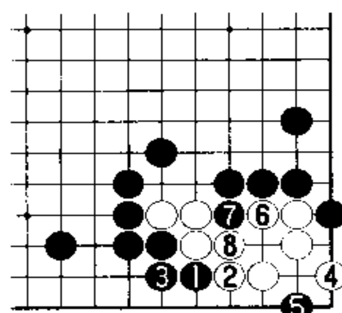
原图 249　　变化图

白②如点，黑❸冲至❾打仍可活棋。



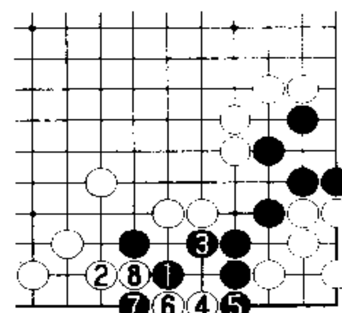
原图 247　　失败图

黑❶打吃是错着，白②位接，再于④长、⑥打，黑棋反而被杀。



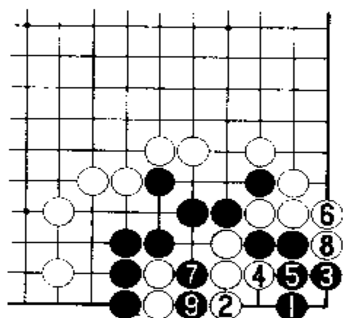
原图 248　　失败图

黑❶位扳是错着，白②至⑧可以活棋，黑棋失败。



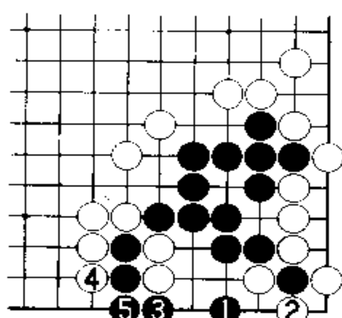
原图 249　　失败图

黑❶位尖是错着，白②尖、④点至⑧断，黑棋失败。



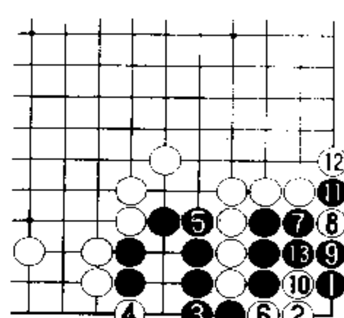
原图 250　　正解图

黑❶跳、❸尖做角眼，行至黑❾成眼杀，黑棋已活。



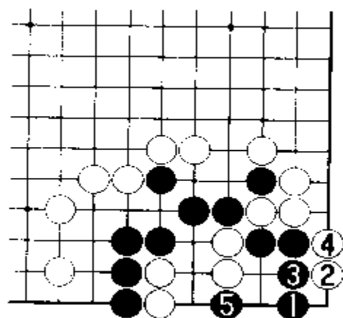
原图 251　　正解图

黑❶跳是妙手，白②位提，黑❸扳、❺接可以活棋。



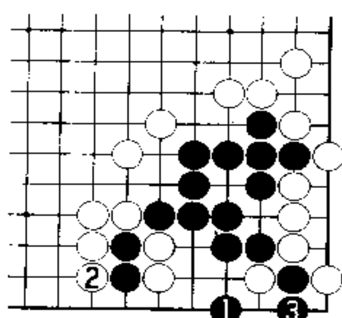
原图 252　　正解图

黑❶跳是要点，白②点时黑❸接、❺团次序好，行至⓭已活棋。



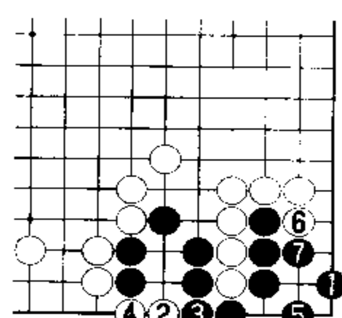
原图 250　　变化图

白②如点，黑❸接、❺托仍可活棋。



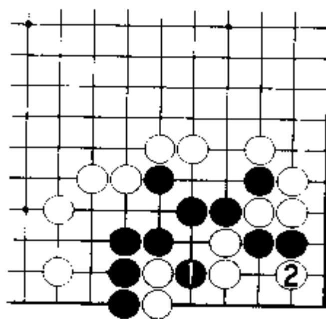
原图 251　　变化图

白②如打，黑❸位立仍可活棋。



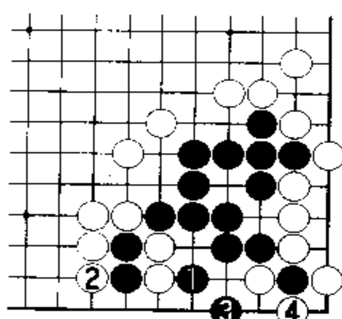
原图 252　　变化图

白②如点，黑❸接至❼位做眼仍可活棋。



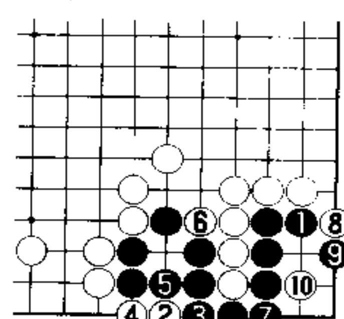
原图 250　　失败图

黑❶位打是错着，白②位夹，黑棋失败。



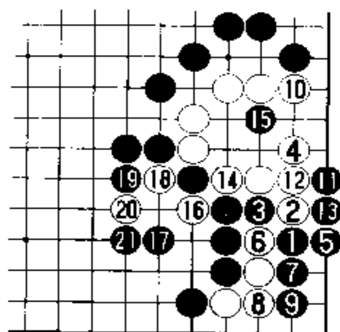
原图 251　　失败图

黑❶位尖是错着，白②打、④提，黑棋失败。



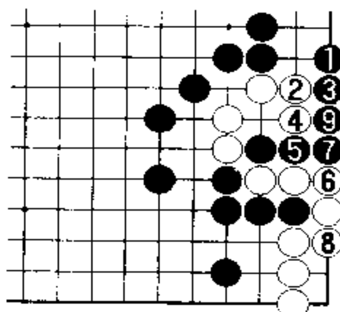
原图 252　　失败图

黑❶位挡是错着，白②至⑩破眼，黑棋失败。



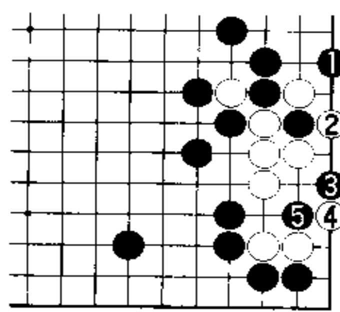
原图 253　　正解图

黑❶跳是妙手，❸挤、❺立次序好，⓯位跳是手筋，行至㉑，白棋被杀。



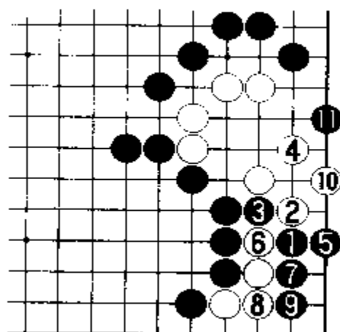
原图 254　　正解图

黑❶跳是手筋，白②立时黑❸、❺两冲次序好，再于❼打、❾接，白棋被杀。



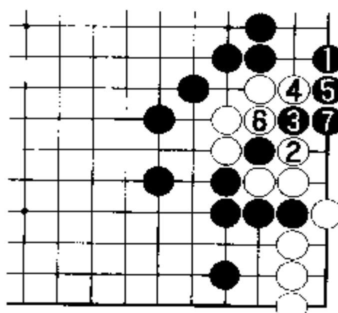
原图 255　　正解图

黑❶跳是要点，白②提时黑❸点、❺打，白棋被杀。



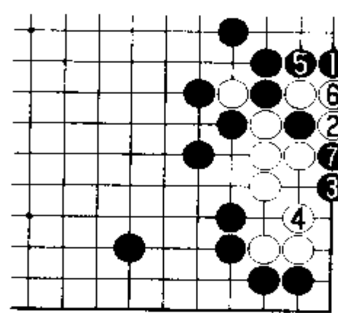
原图 253　　变化图

白⑩如做眼，黑⓫位飞，白棋仍不活。



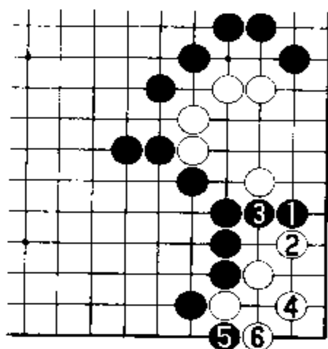
原图 254　　变化图

白②如打吃，黑❸扳、❺渡，再于❼位接，白棋仍不活。



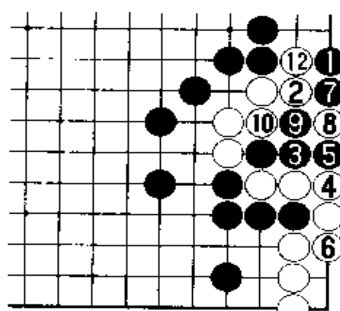
原图 255　　变化图

白④如曲，黑❺接、❼打，白棋仍不活。



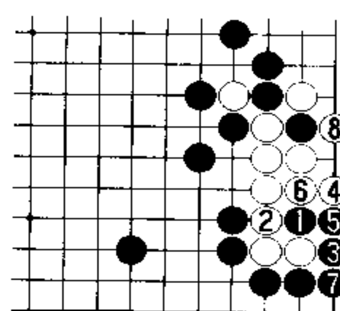
原图 253　　失败图

黑❶这边跳是错着，白②尖顶，再于④、⑥位做劫成劫活，黑棋失败。



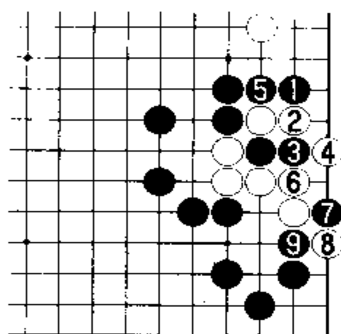
原图 254　　失败图

黑❸先打是错着，白⑧扑、⑩打次序好，⑫再打，黑棋失败。⓫＝⑧



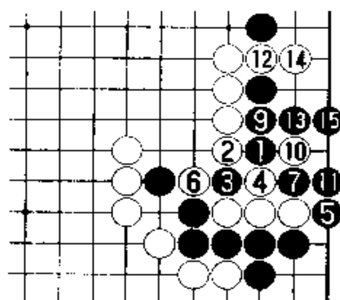
原图 255　　失败图

黑❶位夹是错着，白②至⑧可以活棋，黑棋失败。



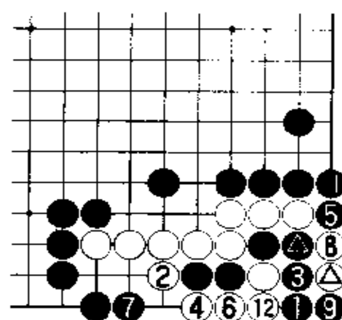
原图 256　　正解图

黑❶跳、❸立是相关的手筋，❺位先手打，再于❼、❾位破眼，白棋被杀。



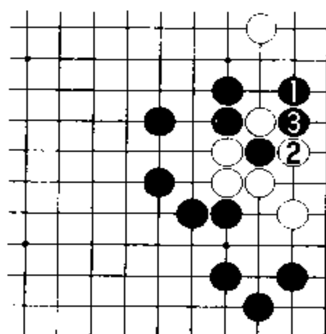
原图 257　　正解图

黑❶跳是好棋，❸挖、❺扳着法紧凑，行至⓯黑棋已活。⑧=❸



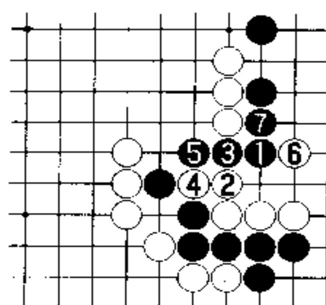
原图 258　　正解图

黑❶跳是妙手，❸接、❺渡是相关的手筋，行至⓭巧妙杀白。⑩=⑧　⓫=△　⑭=⑧　⓯=▲



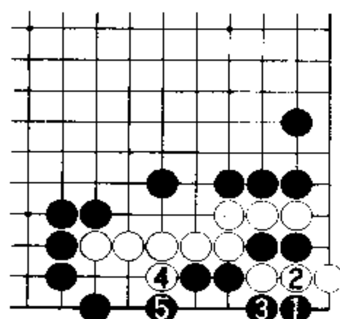
原图 256　　变化图

白②如提，黑❸位挤，白棋仍不活。



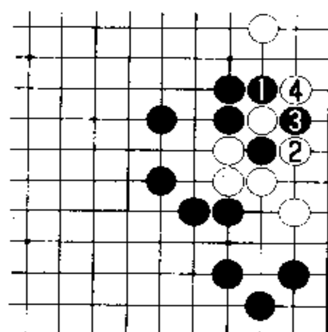
原图 257　　变化图

白②如曲，黑❸冲、❺挡，再于❼位接，白棋被杀。



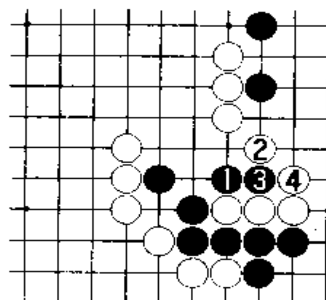
原图 258　　变化图

白②如接，黑❸、❺渡过，白棋仍不活。



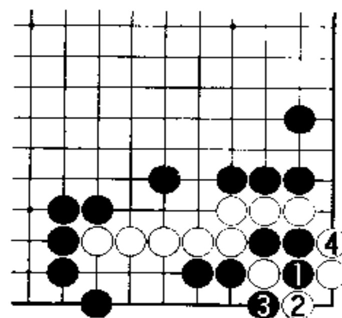
原图 256　　失败图

黑❶先打是错着，白②提再于④位打劫，黑棋失败。



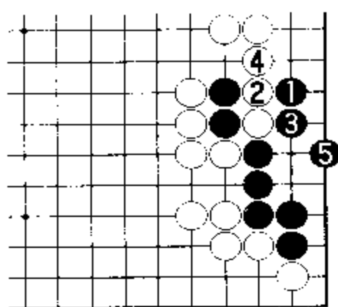
原图 257　　失败图

黑❶位扳是错着，白②、④可以渡过，黑棋失败。



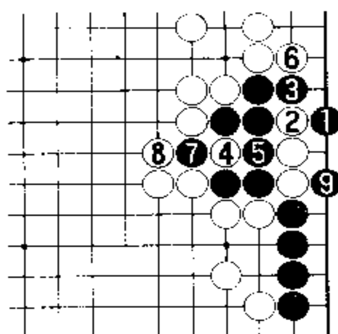
原图 258　　失败图

黑❶位打是错着，白②、④可以形成打劫，黑棋失败。



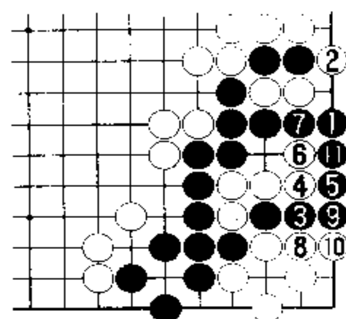
原图 259　　正解图

黑❶跳是要点，白②打时黑❸退、❺虎，可以活棋。



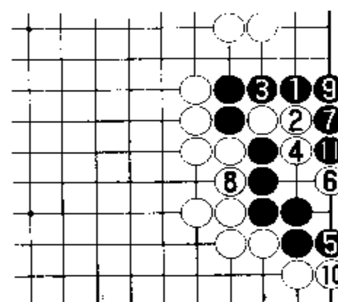
原图 260　　正解图

黑❶跳是手筋，白⑥打时黑❼位提，❾位再打可以活棋。



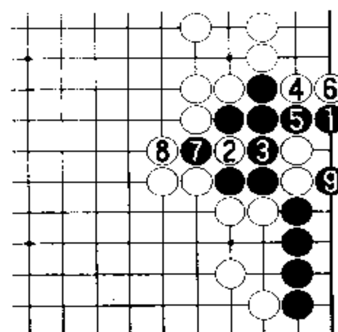
原图 261　　正解图

黑❶跳是妙手，❸立、❺扳是相关的手筋，行至⓫白棋五子被杀。



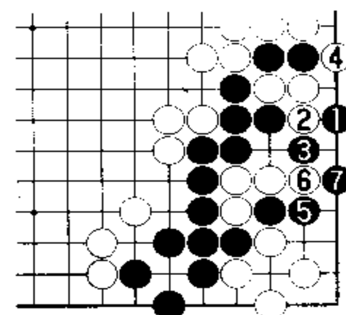
原图 259　　变化图

白②如立，黑❸接、❸立至⓫位打，仍可活棋。



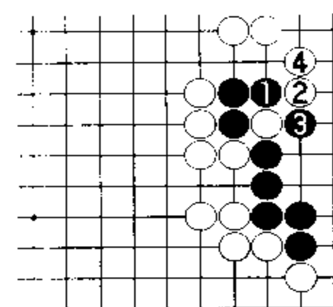
原图 260　　变化图

白②先打也不行，行至黑❾仍是活棋。



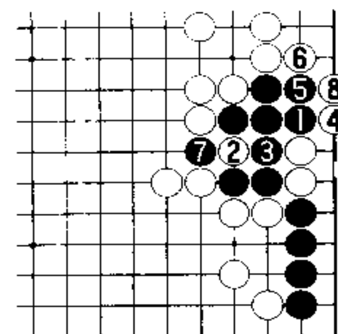
原图 261　　变化图

白②如冲，黑❸打、❺立，❼位再打，仍可活棋。



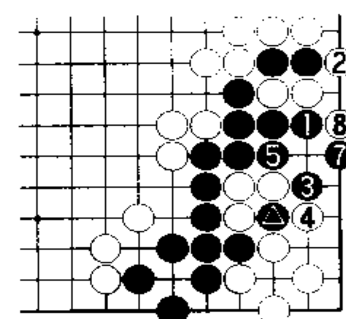
原图 259　　失败图

黑❶打吃是错着，白②扳、④退，黑因无法做出两眼而失败。



原图 260　　失败图

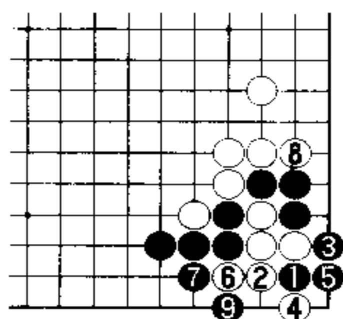
黑❶位挡是错着，白②至⑧着法紧凑，黑棋反而被杀。



原图 261　　失败图

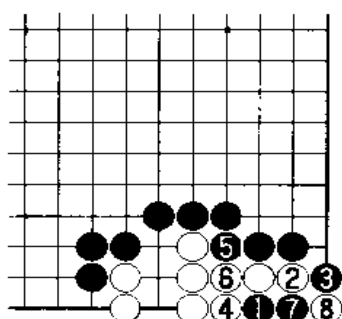
黑❶位打是错着，白②提至⑧位扑，成为劫杀，黑棋失败。⑥＝▲

第九部分答案



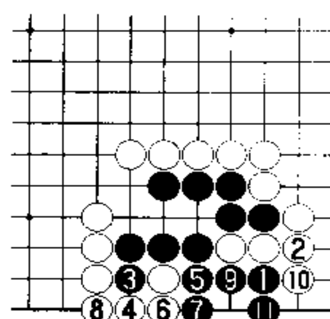
原图 262　　正解图

黑❶夹、❸渡是要点，行至黑❾对杀黑胜。



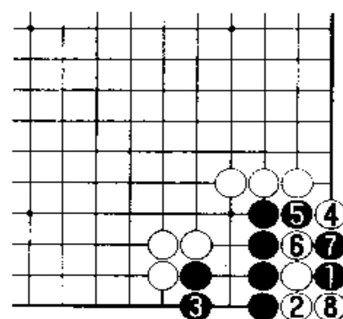
原图 263　　正解图

黑❶夹是要点，❸位扳是手筋，行至黑❾"打二还一"杀白棋。❾＝❼



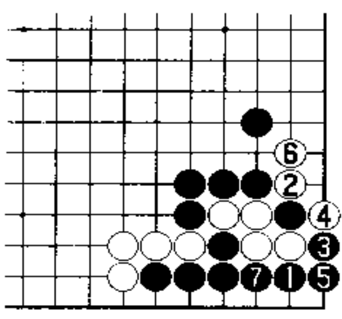
原图 264　　正解图

黑❶夹是妙手，白②接时黑❸冲、❾打行至⓫可活棋。



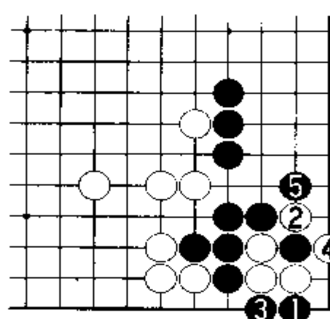
原图 265　　正解图

黑❶夹是做活的手筋，白②位破眼则黑❸位立，行至黑❾可活棋。❾＝❼



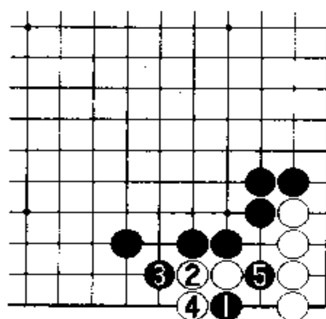
原图 266　　正解图

黑❶夹、❸打是相关的手筋，行至黑❼，白棋被杀。



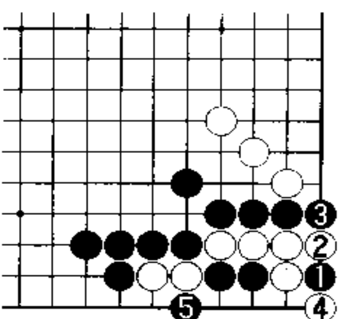
原图 276　　正解图

黑❶夹是好棋，白②打时黑❸妙，❸位再扳可杀白棋。



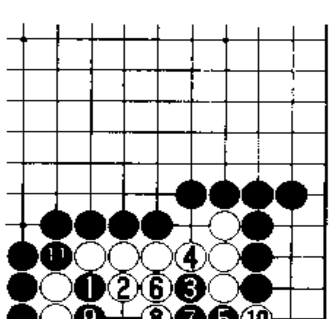
原图 268　　正解图

黑❶夹是破眼的手筋，白②位长，黑❸扳，❺挖次序好，白棋被杀。



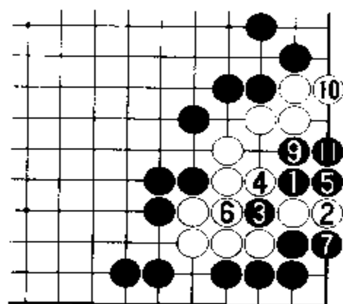
原图 269　　正解图

黑❶夹是妙手，❸、❺两打白棋被杀。

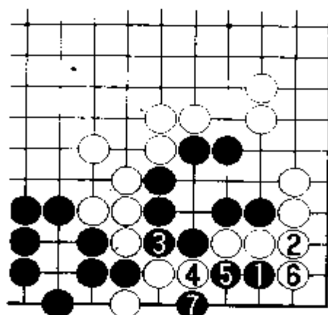


原图 270　　正解图

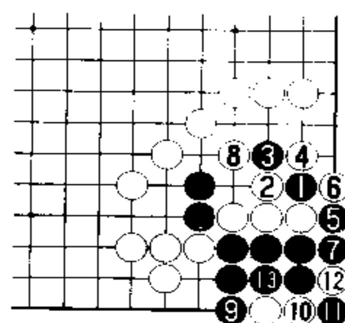
黑❶是好棋，❸夹，❺渡次序好，行至⓫，白棋被杀。


原图 271　正解图

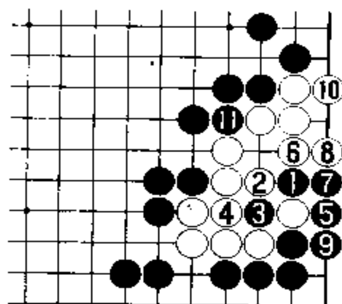
黑❶夹是要点，白②立时黑❸位扑是手筋，行至⓫白棋被杀。⑧＝❸


原图 272　正解图

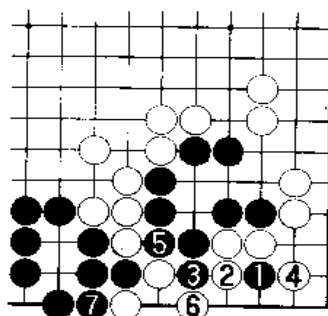
黑❶夹是手筋，白②接时黑❸、❺两断，再于❼位打，黑棋已活。


原图 273　正解图

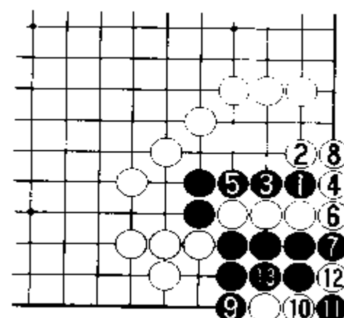
黑❶夹是妙手，❸扳、❺打次序好，行至⓭成“胀死牛”而活棋。


原图 271　变化图

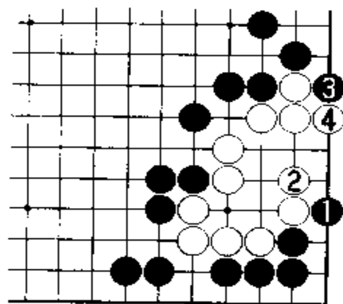
白②如顶，黑❸扑、❺渡，行至⓫止，白棋仍不活。


原图 272　变化图

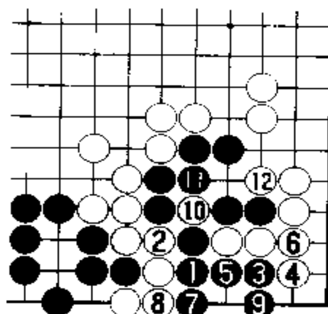
白②如立，黑❸先冲，再于❺、❼两打，白棋“接不归”。


原图 273　变化图

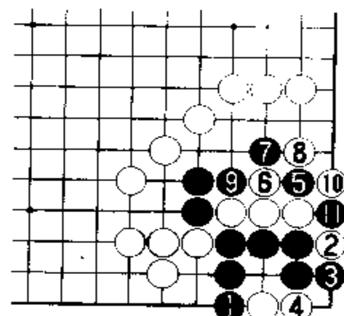
白②如夹，黑❸位长，再于❺、❼两打，可还原成正解图。


原图 271　失败图

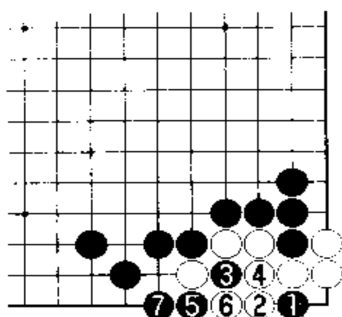
黑❶、❸两扳是错着，白②退、④挡可以活棋，黑棋失败。


原图 272　失败图

黑❶夹是错着，白②至⑧接，再于⑩位扑，黑棋失败。

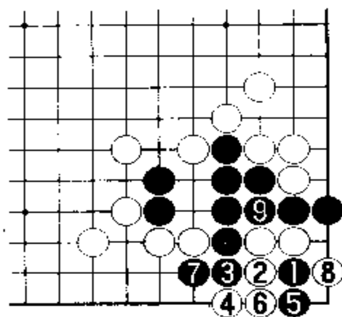

原图 273　失败图

黑❶位挡是错着，白②扳、④长，行至⓫成打劫，黑棋失败。



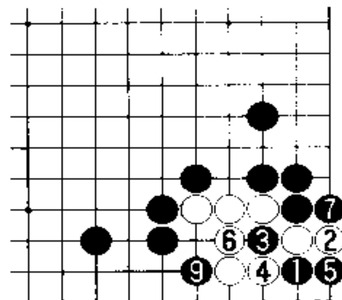
原图 274　　正解图

黑❶夹是妙手，❸、❺两打是手筋，❼位再退，白棋被杀。



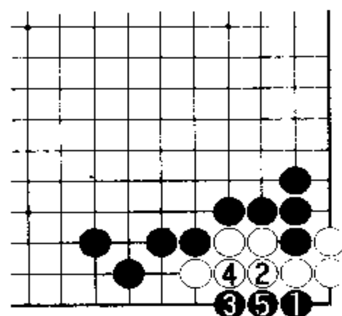
原图 275　　正解图

黑❶夹是要点，❸、❸两立是手筋，行至黑❾白棋被杀。



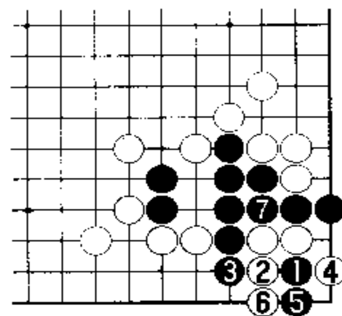
原图 276　　正解图

黑❶夹、❸断是相关的手筋，行至黑❾白棋被杀。⑧＝❸



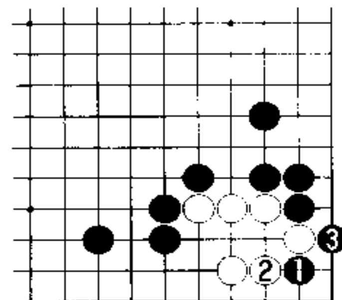
原图 274　　变化图

白②如接，黑❸位点是妙手，再于❺位接，白棋仍不活。



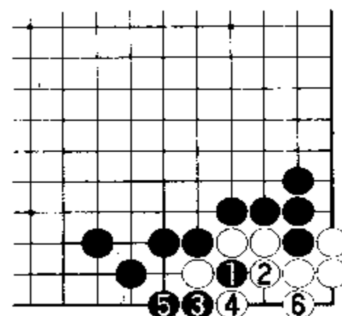
原图 275　　变化图

白④如打，黑❺立、❼接，白棋仍不活。



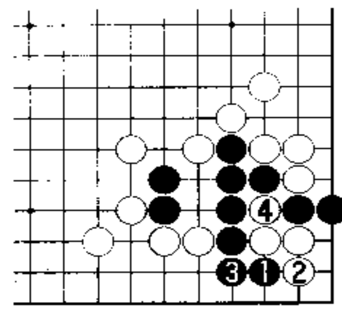
原图 276　　变化图

白②如双，黑❸位渡，白棋仍不活。



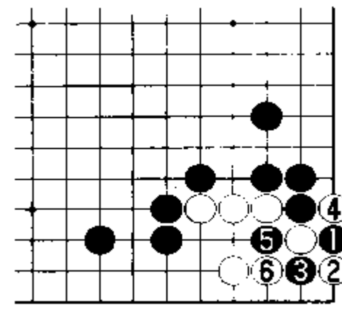
原图 274　　失败图

黑❶先打次序错误，行至白⑥做眼活棋，黑棋失败。



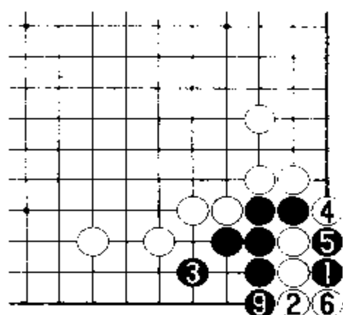
原图 275　　失败图

黑❶扳、❸接是错着，白棋可于④位断，黑棋失败。



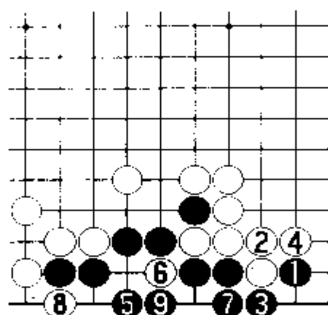
原图 276　　失败图

黑❶扳是错着，行至白⑥成打劫，黑棋失败。



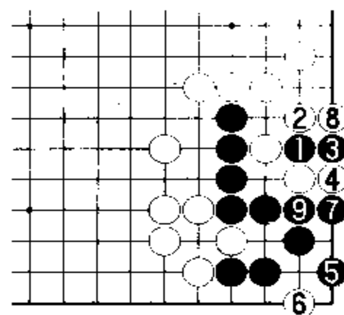
原图 277　　正解图

黑❶夹是妙手，白②立时黑❸尖，行至黑❾已活棋。❼＝❺　⑧＝❶



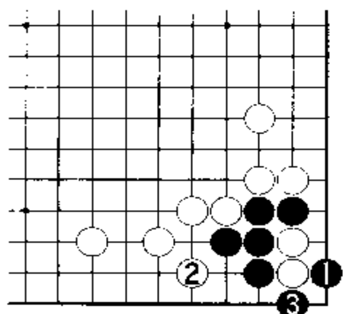
原图 278　　正解图

黑❶夹、❸渡次序好，❺位反虎是要点，行至黑❾已活棋。



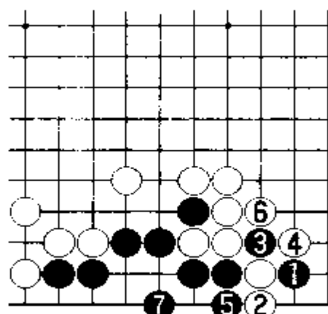
原图 279　　正解图

黑❶位夹是妙手、❸立、❺虎次序好，行至黑❾已活棋。



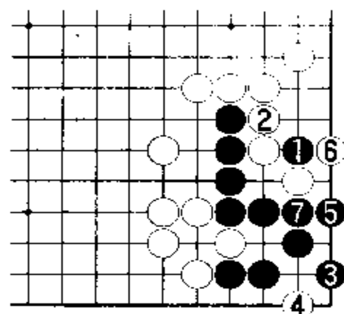
原图 277　　变化图

白②如尖，黑棋❸位打仍可活棋。



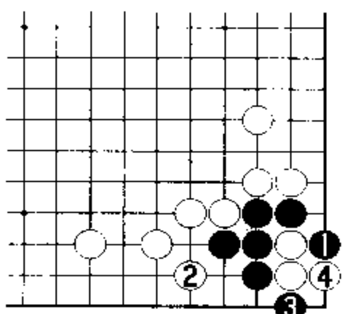
原图 278　　变化图

白②如立，黑❸位断是手筋，行至黑❼仍可活棋。



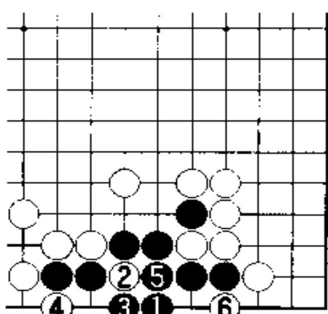
原图 279　　变化图

白②如接，黑❸至❼仍可活棋。



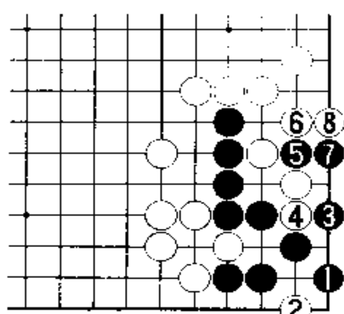
原图 277　　失败图

黑❶扳是错着，行至白④黑棋失败。



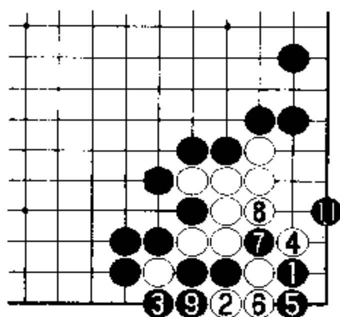
原图 278　　失败图

黑❶反虎是错着，白②断、③打、⑥破眼，黑棋失败。



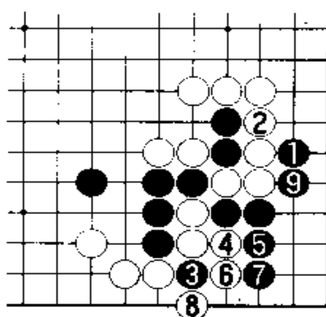
原图 279　　失败图

黑❶先虎次序错，白②破眼至白⑧位打，黑棋失败。



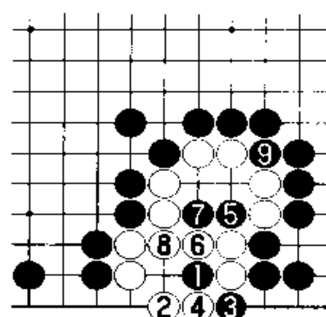
原图 280　　正解图

黑❶夹是要点，❺立、❼扑是相关的手筋，行至⓫白棋被杀。⑩＝❼



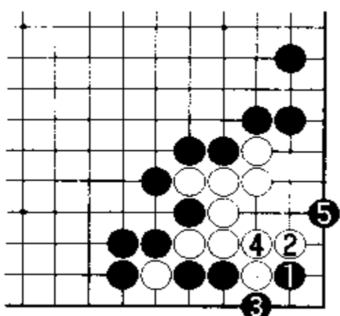
原图 281　　正解图

黑❶位夹是漂亮的手筋，❸至❼打妙手连发，❾位再退已活棋。



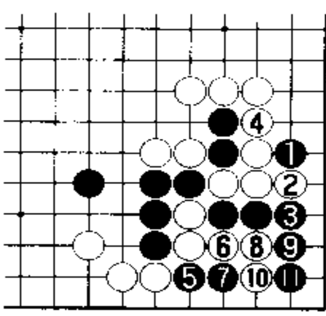
原图 282　　正解图

黑❶夹是破眼的要点，❸渡、❺打次序好，❼、❾再打可杀白棋。



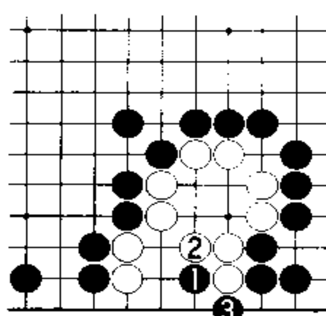
原图 280　　变化图

白②如虎，黑❸打、❺飞，白棋仍不活。



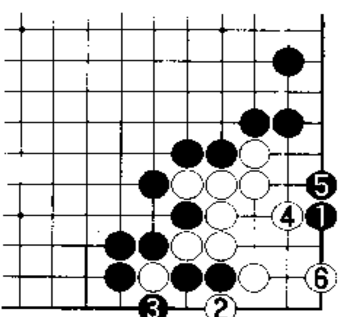
原图 281　　变化图

白②如挡，黑❸立是要点，❺至⓫可杀白棋。



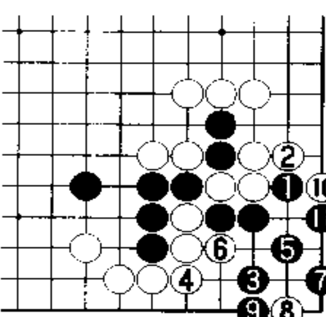
原图 282　　变化图

白②如曲，黑❸位渡，白棋仍不活。



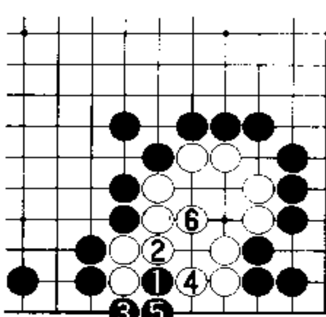
原图 280　　失败图

黑❶先飞次序错误，白④、⑥做眼可以活棋，黑棋失败。



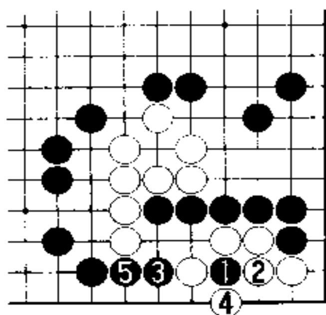
原图 281　　失败图

黑❶扳是错着，❼位再虎成打劫，黑棋失败。



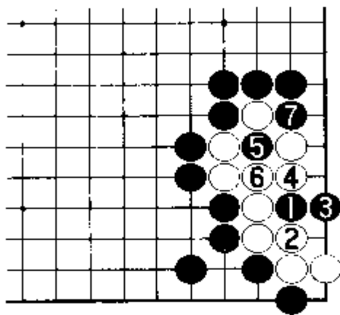
原图 282　　失败图

黑❶位夹是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



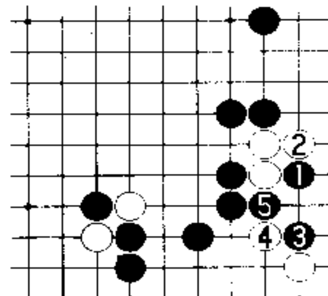
原图 283　　正解图

黑❶是极其隐蔽的妙手，白只能于②位打，黑❸跨、❺接，上边白棋被杀



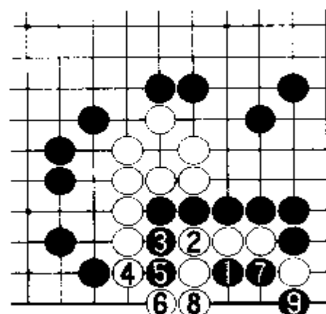
原图 284　　正解图

黑❶夹是要点，❸位立是手筋，再于❺扑、❼打，白棋被杀。



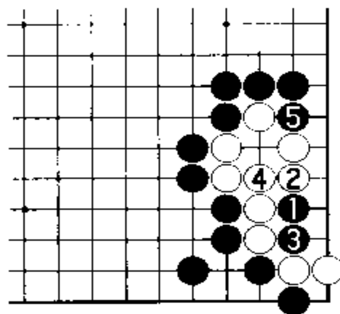
原图 285　　正解图

黑❶、❸、❺手筋连发，白棋被杀。



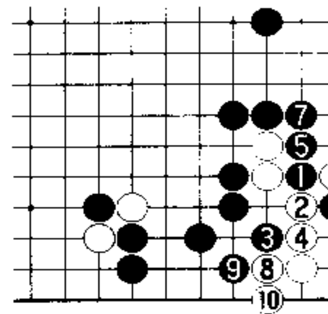
原图 283　　变化图

白②如团，黑❸位冲至❾位打，白棋被全歼



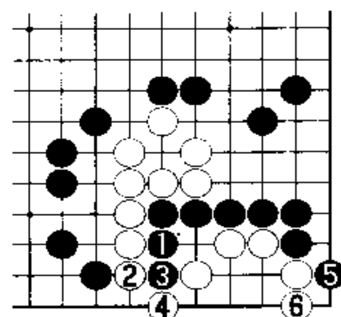
原图 284　　变化图

白②如顶，黑❸位打，再于❺位破眼，白棋仍不活。



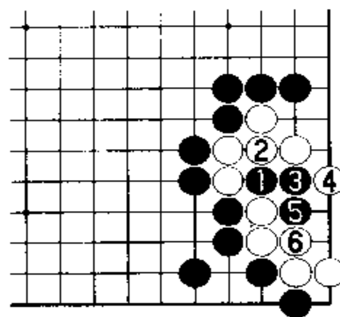
原图 285　　变化图

白②如扳，黑❸虎、❺退至⓫扑，白棋仍不活



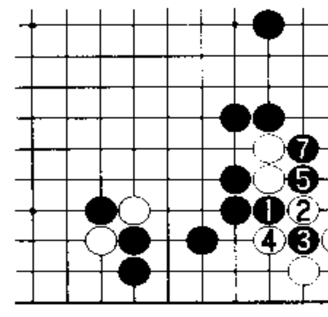
原图 283　　失败图

黑❶冲是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



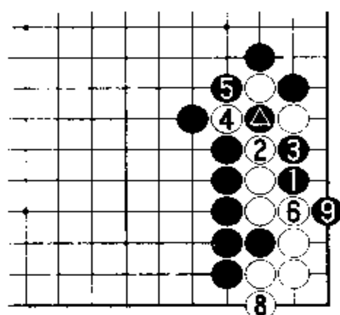
原图 284　　失败图

黑❶断打是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



原图 285　　失败图

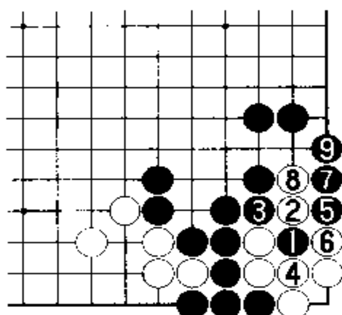
黑❶冲是错着，白②至⑥可弃二子而活角，黑棋失败。



原图 286　　正解图

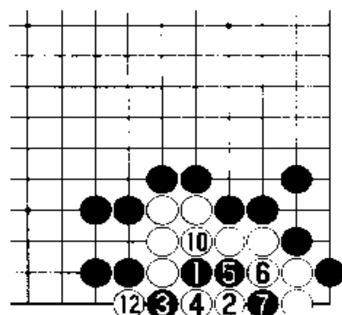
黑❶夹、❸打次序好，行至黑❾白棋被杀。

❼＝▲



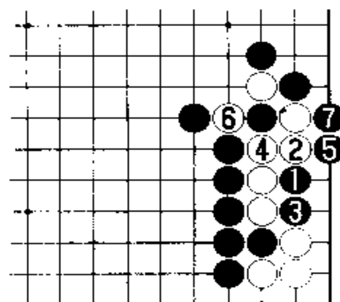
原图 287　　正解图

黑❶位夹是破眼的要点，白②扳时黑❸至❼打着法紧凑，❾位再退白角被杀。



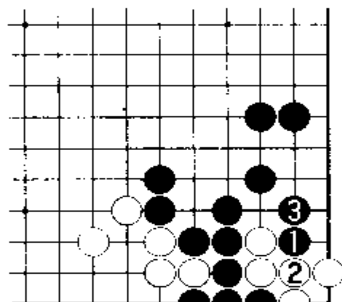
原图 288　　正解图

黑❶位夹是要点，❸渡、❺长次序好，行至⓭，白棋被杀。⑧＝④　❾＝②　⓫＝④　⓭＝②



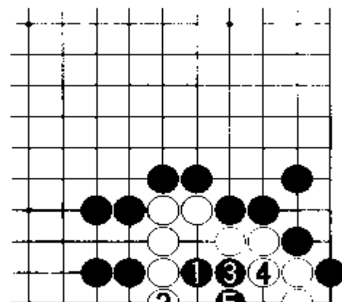
原图 286　　变化图

白②如顶，黑❸至❼滚打着法紧凑，白棋仍不活



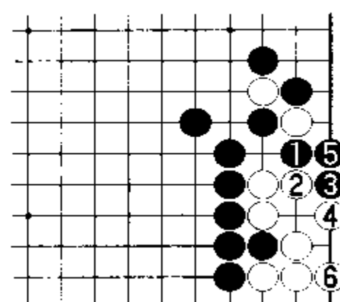
原图 287　　变化图

白②如接，黑❸位退，白棋仍不活。



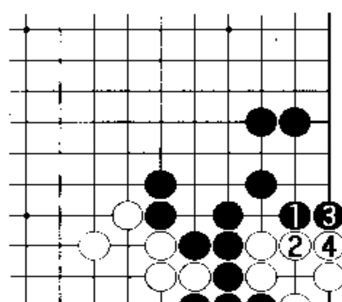
原图 288　　变化图

白②如立，黑❸长、❺曲，白棋仍不活。



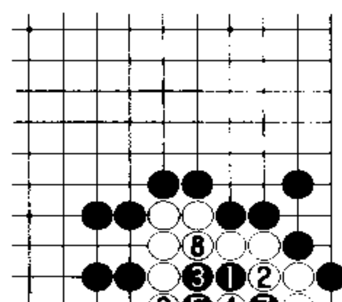
原图 286　　失败图

黑❶位打是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败



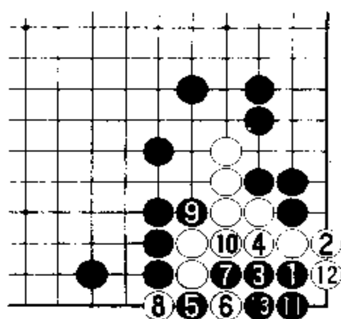
原图 287　　失败图

黑❶位尖是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



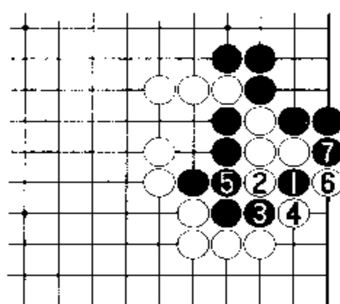
原图 288　　失败图

黑❶位夹是错着，白②接至⑧打，吃黑"胀死牛"而活棋，黑棋失败。



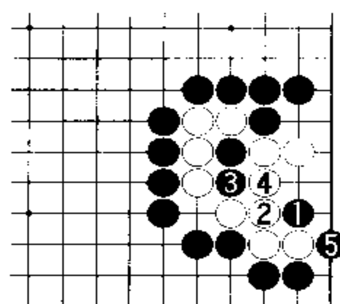
原图 289　正解图

黑❶位夹是要点，❸长、❺扳次序好，行至⓭白棋被杀。



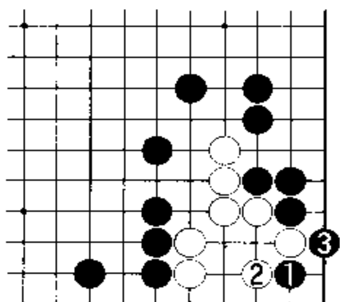
原图 290　正解图

黑❶夹是杀白三子的手筋，白②冲时黑❸冲至❼打，白棋被杀。



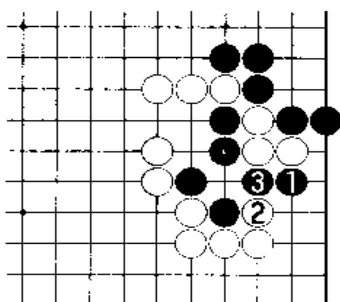
原图 291　正解图

黑❶夹、❸打是相关的手筋，❺位渡过白棋被杀。



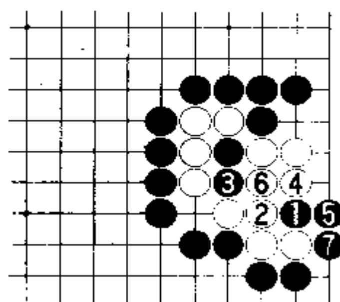
原图 289　变化图

白②如扳，黑❸位渡，白棋仍不活。



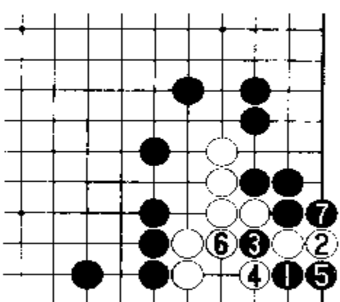
原图 290　变化图

白②如曲，黑❸位打，白棋仍不活。



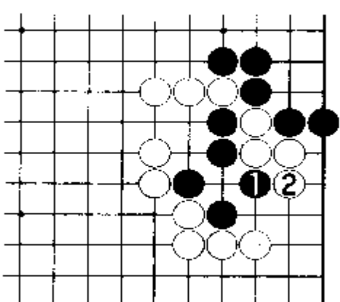
原图 291　变化图

白如④位打，黑❺接、❼渡，白棋仍不活



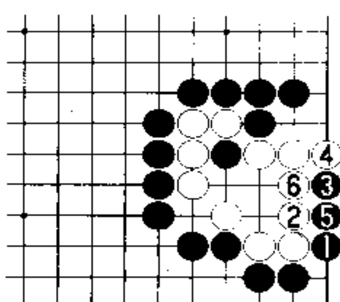
原图 289　失败图

黑❸位断是错着，白②至⑧可以活棋，黑棋失败。⑧＝❸



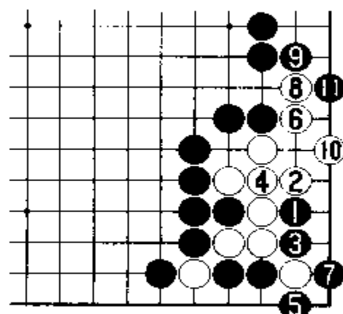
原图 290　失败图

黑❶是错着，白②位曲可以渡过，黑棋失败。



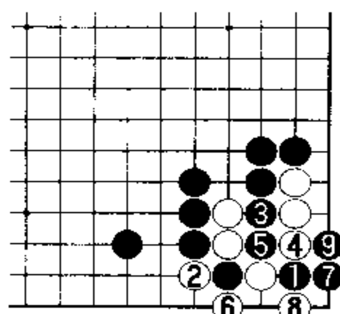
原图 291　失败图

黑❶位扳是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



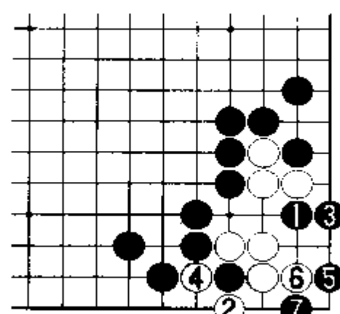
原图 292　　正解图

黑❶夹、❸断是相关的手筋，行至⓫白棋被杀。



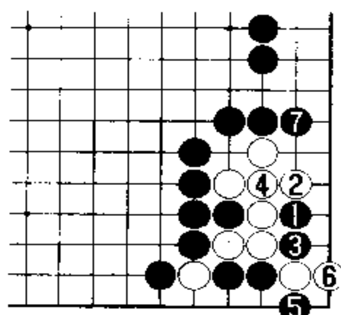
原图 293　　正解图

黑❶夹是要点，❸冲、❺打次序好，行至黑❾白棋被杀。



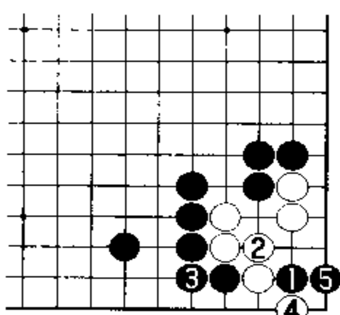
原图 294　　正解图

黑❶夹是手筋，❸立、❺跳次序好，❼位再扳，白角被杀。



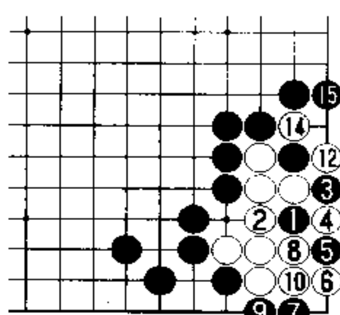
原图 292　　变化图

白⑥如立，黑则❼位立，白棋仍不活。



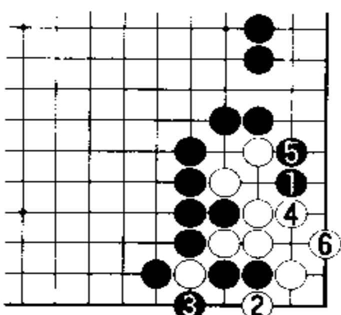
原图 293　　变化图

白②如接，黑❸接、❺立，白棋仍不活。



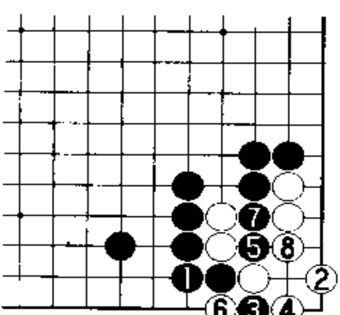
原图 294　　变化图

白②如接，黑❸渡、❼点、❾退次序好，⓯再点白棋仍不活。⓫＝④　⓭＝④



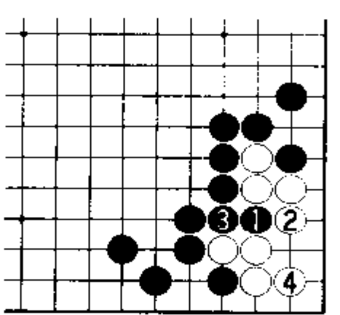
原图 292　　失败图

黑❶位点是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



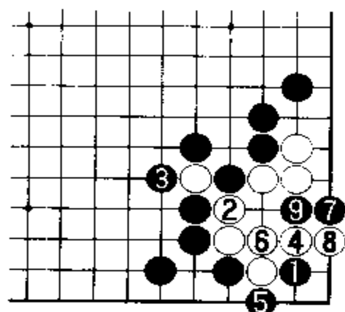
原图 293　　失败图

黑❶位接是错着，白②至⑧可以活棋，黑棋失败。



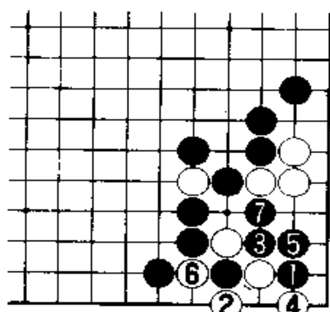
原图 294　　失败图

黑❶挖是错着，白②打、④曲可以活棋，黑棋失败。



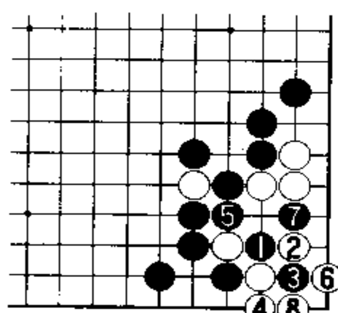
原图 295　正解图

黑❶夹是杀白的妙手，❼点、❾长白角被杀。



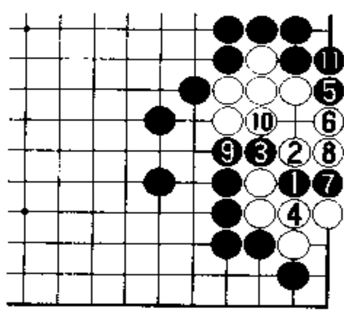
原图 295　变化图

白②如打，黑❸打、❺接，再于❼位顶，白棋仍不活。



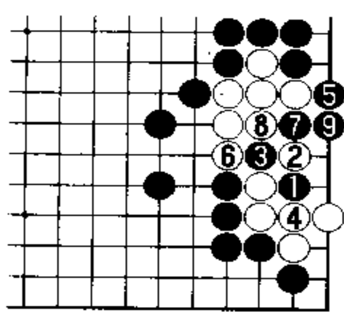
原图 295　失败图

黑❶位打是错着，白②打、④立可以活角，黑棋失败。



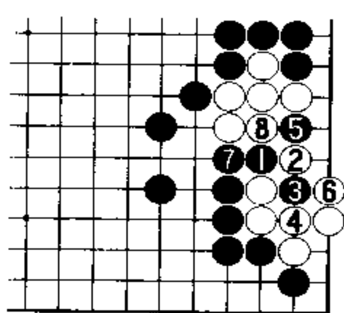
原图 296　正解图

黑❶位夹是要点，❸打、❺扳次序好，行至⓫白棋被杀。



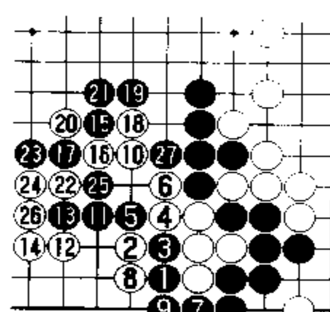
原图 296　变化图

白⑥如断，黑❼位挖是手筋，白棋仍不活。



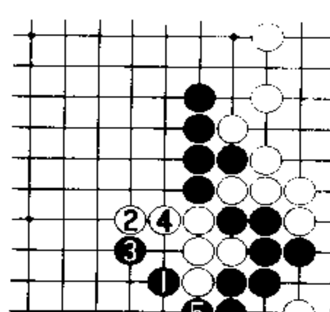
原图 296　失败图

黑❺挖打是错着，白⑥提、⑧断可以活棋，黑棋失败。



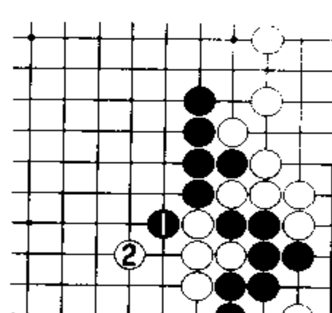
原图 297　正解图

黑❶夹是手筋，白②跳时❸冲、❺断次序好，行至㉗白棋被杀。



原图 297　变化图

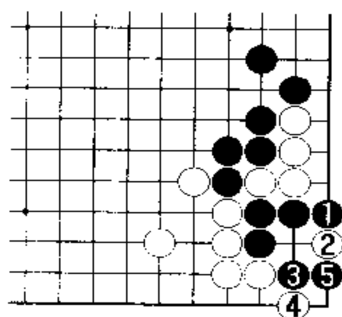
白②如四路跳，黑❶尖、❺渡顺利逃出。



原图 297　失败图

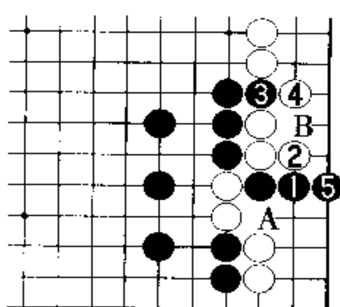
黑❶扳是错着，白②位跳，黑棋失败。

第十部分答案



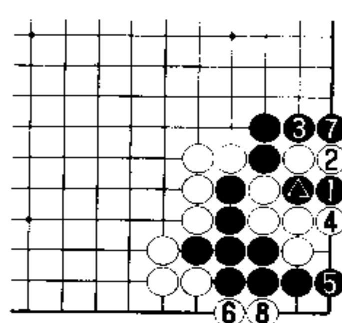
原图 298　　正解图

黑❶立、❸扳次序好，再于❺位做眼，白棋被杀。



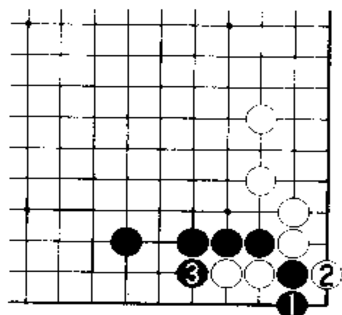
原图 299　　正解图

黑❶立是好棋，❺位再立是手筋，A、B两点必占其一，白棋被杀。



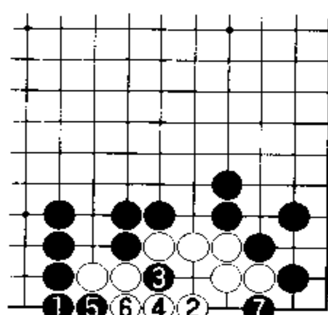
原图 300　　正解图

黑❶立、❸打次序好，❺位再立是手筋，行至❾位扑白棋被杀。❾＝▲



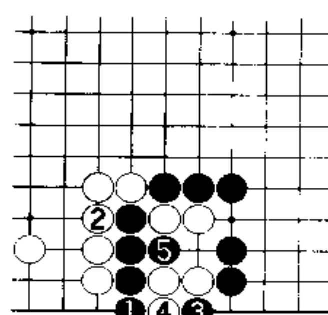
原图 301　　正解图

黑❶立是要点，白棋二子被杀。



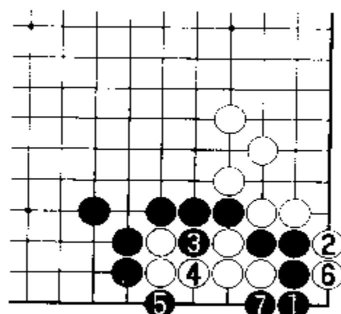
原图 302　　正解图

黑❶立是杀白棋的要点，❸位断是手筋，行至黑❼，白棋被杀。



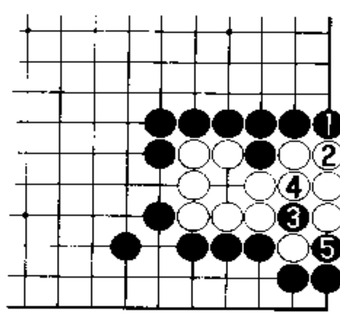
原图 303　　正解图

黑❶立、❸扳次序好，再于❺位打，白棋被杀。



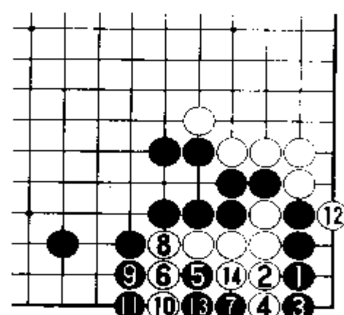
原图 304　　正解图

黑❶立、❸冲次序好，❺位再扳，白棋被杀。



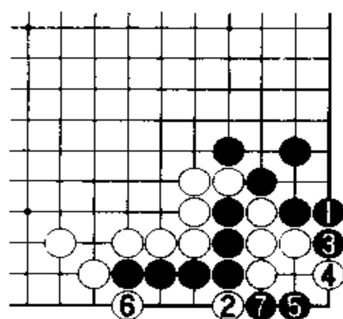
原图 305　　正解图

黑❶立，只此一手能杀白棋，白②做眼时黑❸扑，白棋被杀。



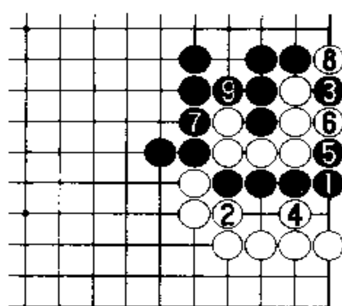
原图 306　　正解图

黑❶、❸两立次序好，黑❺是手筋，行至黑⓯，白棋被杀。⓯＝⓭



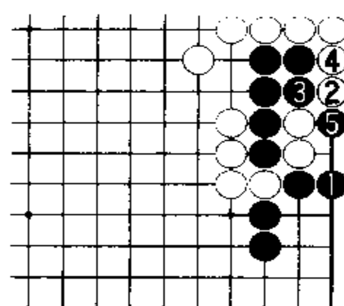
原图 307　　正解图

黑❶立、❸曲是相关的好棋，再于❺点、❼扑，白棋被杀。



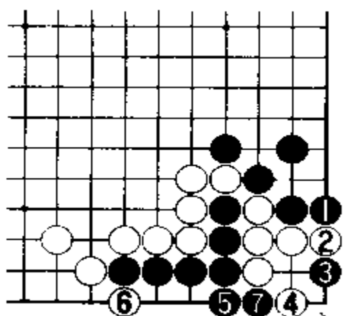
原图 308　　正解图

黑❶立是好棋，❸位扳是手筋，行至黑❾白棋被杀。



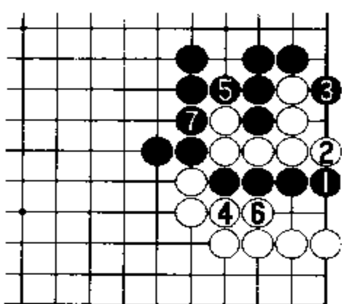
原图 309　　正解图

黑❶立、❸挤次序好，再于❺位扑，白棋二子被杀。



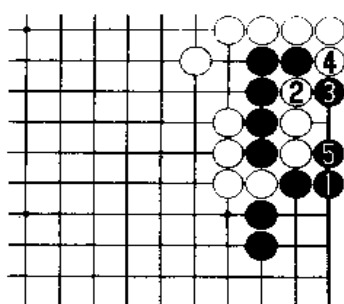
原图 307　　变化图

白②如挡，黑❺点好，行至黑❼，白棋仍不行。



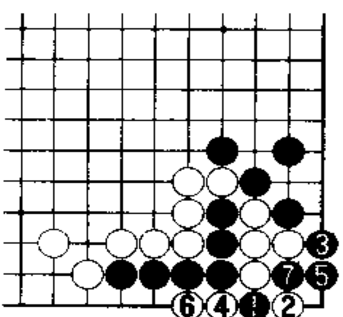
原图 308　　变化图

白②如挡，黑❸扳后白棋仍不行。



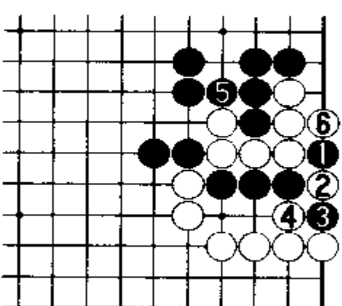
原图 309　　变化图

白②如紧气，黑❸扳、❺打，白棋仍不行。



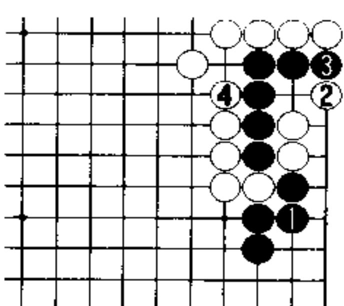
原图 307　　失败图

黑❶先扳是错着，白②挡、④提至⑧接，黑棋失败。⑧=❶



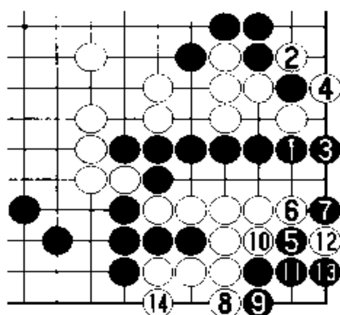
原图 308　　失败图

黑❶先扳是错着，白②扑、④打，黑棋失败。



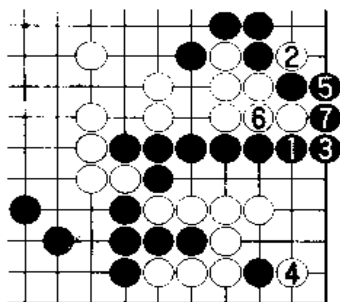
原图 309　　失败图

黑❶接是错着，白②尖、④位再紧气，黑棋失败。



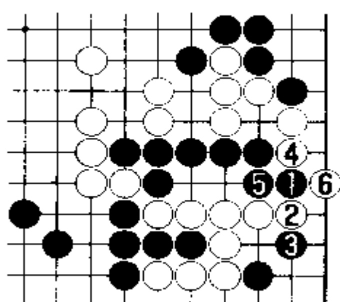
原图 310　　正解图

黑❶、❸两立是妙手，黑❺点角以下行至白⑭做眼，黑方先手双活。



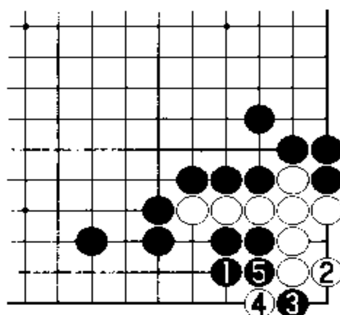
原图 310　　变化图

白④如活角，黑❺立、❼接，顺利突围。



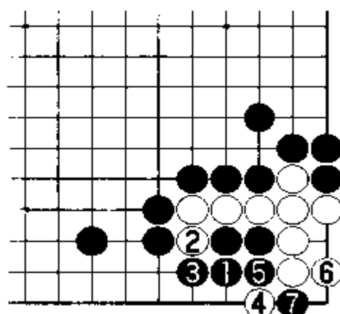
原图 310　　失败图

黑❶尖、❸夹是错着，行至白⑥渡，黑棋失败。



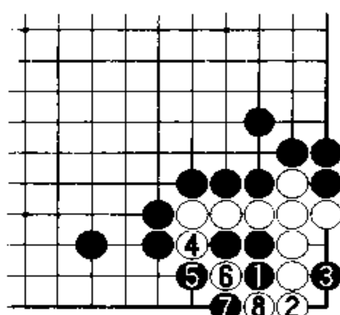
原图 311　　正解图

黑❶是妙手，再于❸、❺位破眼，白棋被杀。



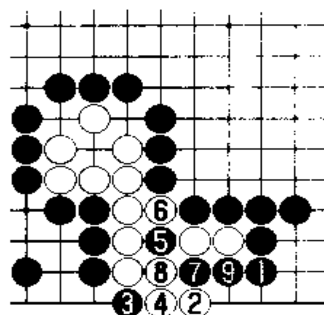
原图 311　　变化图

白②如冲，黑❸挡，再于❺、❼位破眼，白角仍不活。



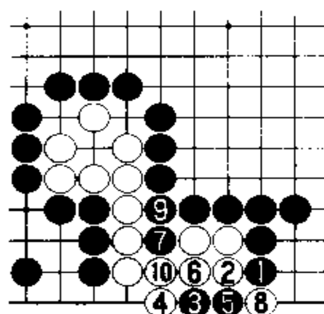
原图 311　　失败图

黑❶错误，白②要活，黑❸点时，白棋有④冲、⑥扑的好棋，黑棋失败。



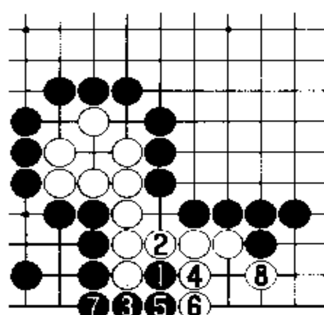
原图 312　　正解图

黑❶立是妙手，白②跳时黑❸扳、❺挖次序正确，至黑❾止，白棋被杀。



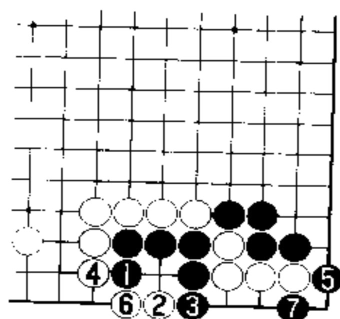
原图 312　　变化图

白②如挡，黑❸点正确，黑❼挖是妙手，至黑⓫扑，白棋仍不活。⓫＝❺



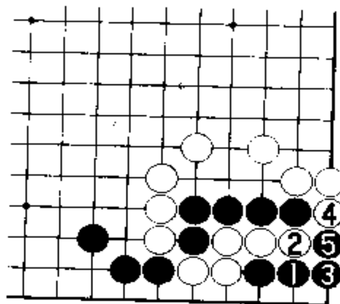
原图 312　　失败图

黑❶夹错误，白②接至白⑧可活棋，黑棋失败。



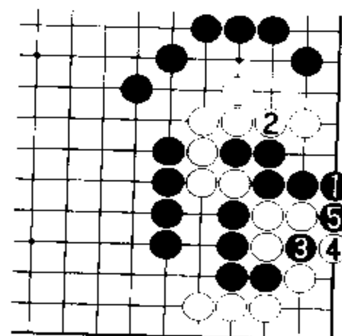
原图 313　　正解图

黑❶、❸两立是好棋，再于❺位扳，白棋被杀。



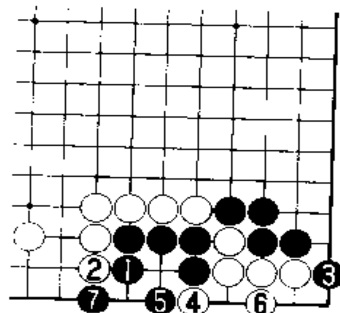
原图 314　　正解图

黑❸是要点，此着不能走❺位，否则白棋❸位扑，成为“打劫”。



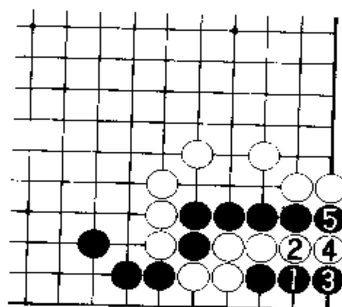
原图 315　　正解图

黑❶立是妙手，白②如接，黑❸扑、❺打，白棋被杀。



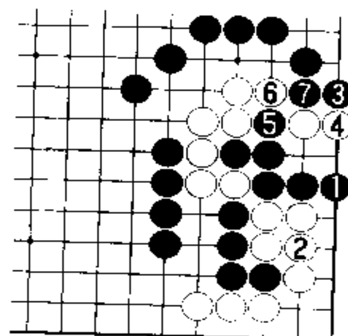
原图 313　　变化图

白②如挡，黑❸扳，白⑥如想做劫，黑❼位扳成“连环劫”白棋仍不行。



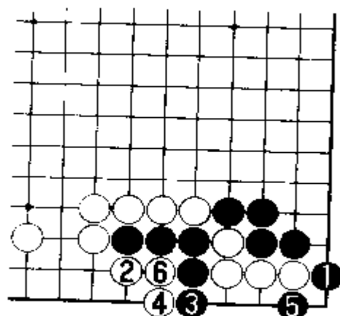
原图 314　　变化图

白④如立，黑❺也立，白棋仍不行。



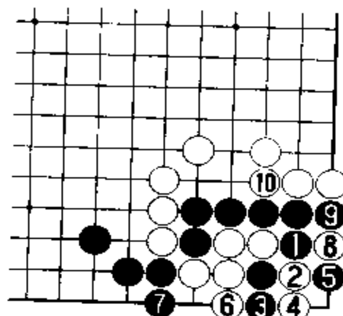
原图 315　　变化图

白②如补角，黑❸位尖绝妙，再于❺、❼冲断，白棋仍不活。



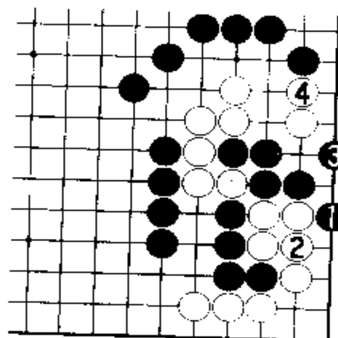
原图 313　　失败图

黑❶先扳是错着，白②、④紧气，黑棋失败。



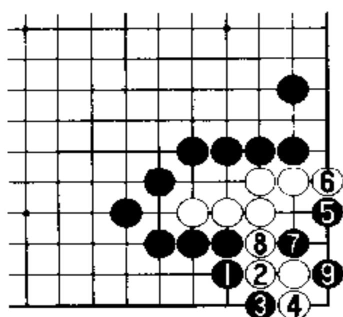
原图 314　　失败图

黑❶曲、❸立是错着，以下行至白⑩止，黑棋失败。



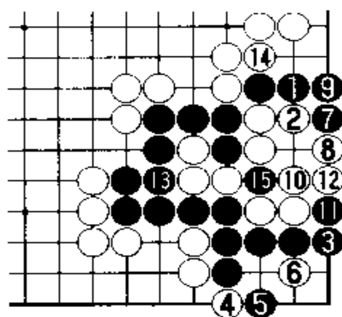
原图 315　　失败图

黑❶打、❸尖是错着，白④位双，黑棋失败。



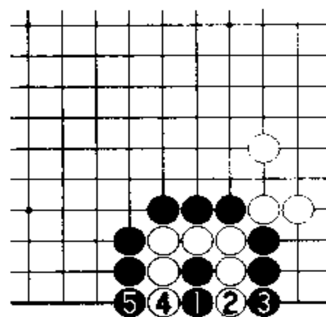
原图 316　　正解图

黑❶立绝妙！白②顶时黑❸先扳再于❺位点至黑❾止，白棋被杀。



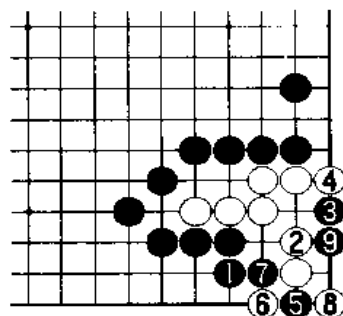
原图 317　　正解图

黑❶立是好棋，❼扳、❾接次序好，行至⓯黑棋已活。



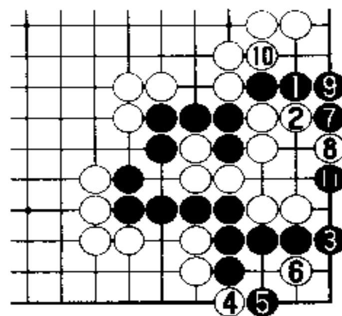
原图 318　　正解图

黑❶立是杀白棋的妙手，以下行至黑❺止，白棋被杀。



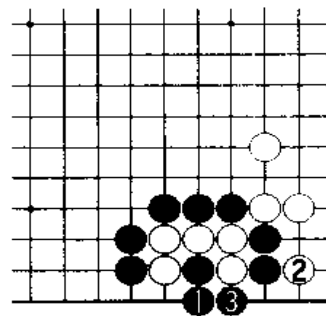
原图 316　　变化图

白②如退，黑❸点、❼托次序好，至黑❾止白棋仍不活。



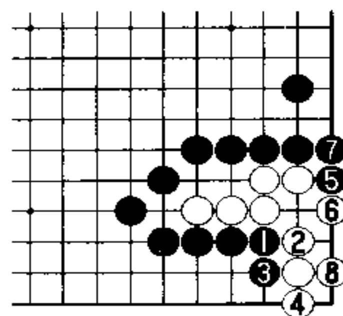
原图 317　　变化图

白⑩如紧气，黑⓫打吃仍是活棋。



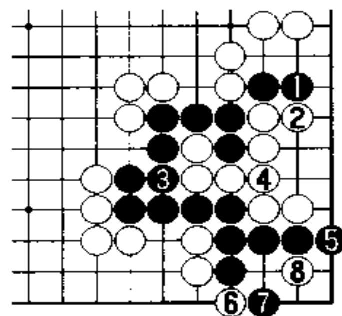
原图 318　　变化图

白②如夹，黑❸位打，白棋仍不活。



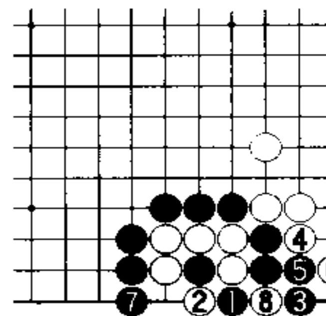
原图 316　　失败图

黑❶冲是错着，白②挡至⑧做眼已活棋，黑棋失败。



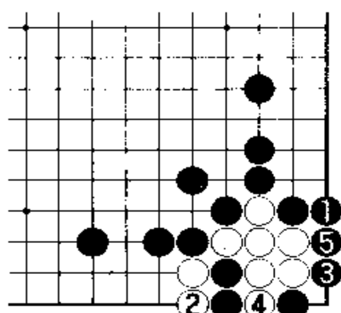
原图 317　　失败图

黑❸打吃是错着，行至白⑧点，黑棋失败。



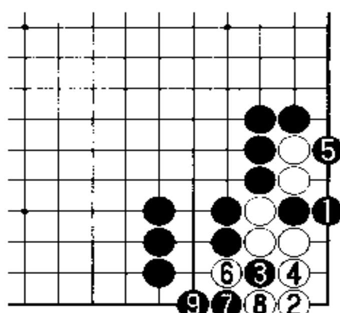
原图 318　　失败图

黑❶先打是错着，白②提时黑❸只能做劫，黑棋失败。



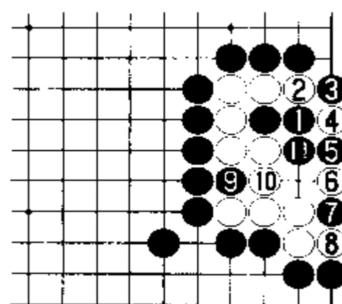
原图 319　　正解图

黑❶立、❸扳是妙手，再于❺位接，白棋被杀。



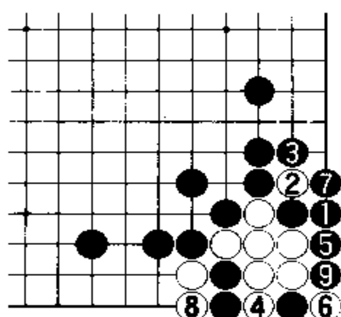
原图 320　　正解图

黑❶、❸的次序好，白⑥断时黑❼打、❾退，白角被杀。



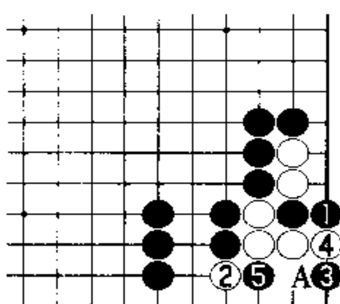
原图 321　　正解图

黑❶立是好棋，❼位扑是妙手，行至⓫，白棋被杀。



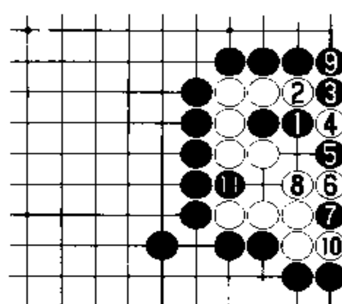
原图 319　　变化图

白②如断，黑❸打、❺长是妙手，行至黑❾止，白棋仍不活。



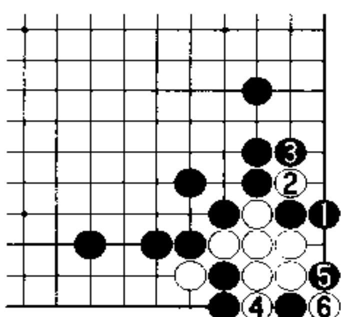
原图 320　　变化图

白②如扳，黑❸点是妙手，白④则黑❺。白④如走 A 位黑❺走④位白棋仍不活。



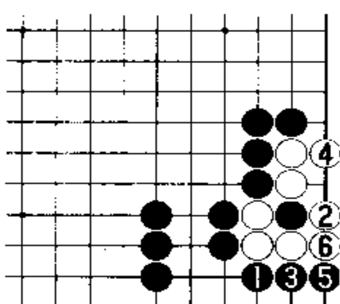
原图 321　　变化图

白⑧如接，黑❾位接，再于⓫位破眼，白棋仍不活。



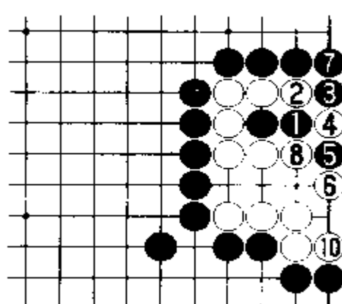
原图 319　　失败图

白走④位时，黑❺是错着，白⑥提成打劫活，黑棋失败。



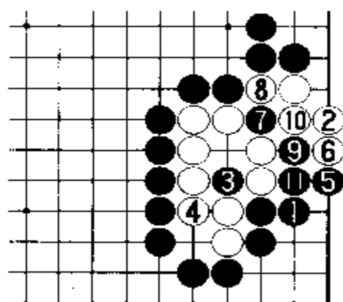
原图 320　　失败图

黑❶先扳是错着，白②提可以活棋，黑棋失败。



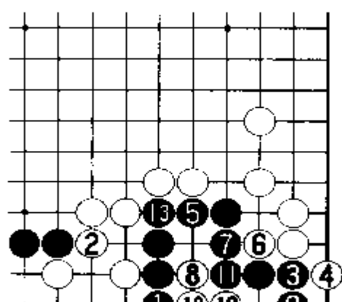
原图 321　　失败图

黑❼位接是错着，白⑧、⑩可做眼活棋，黑棋失败。❾＝④



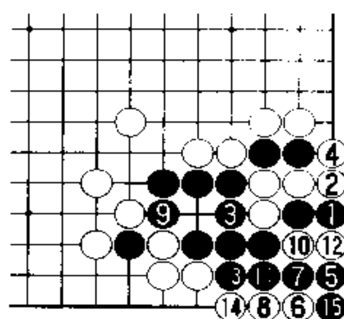
原图 322　　正解图

黑❶立、❸扑次序极好，❺位尖妙极，行至⓫白棋被杀。



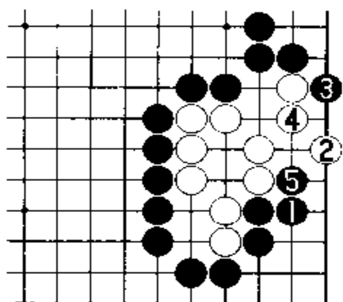
原图 323　　正解图

黑❶、❸、❺尽量扩大眼位，行至⓭成为“双活”。



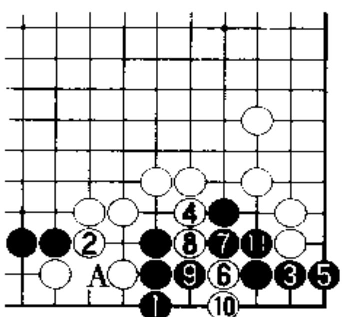
原图 324　　正解图

黑❶立、❸打次序好，❺跳是手筋，行至⓯黑棋已活。



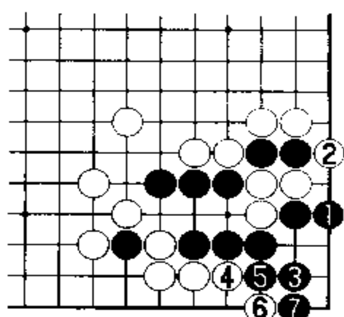
原图 322　　变化图

白②如跳，黑❸扳、❺长，白棋仍不活。



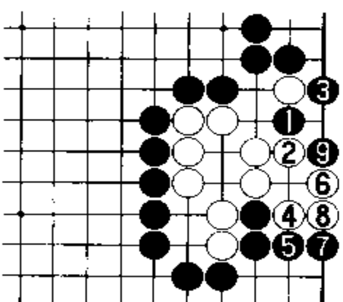
原图 323　　变化图

白④如冲，黑❺做角眼，行至⓫止黑棋已净活。白②如走❸位，黑于A位挖，可以渡过。



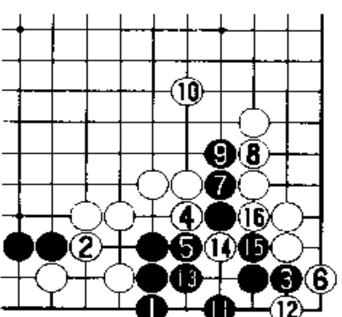
原图 324　　变化图

白②如提，黑❸位虎即可活棋。



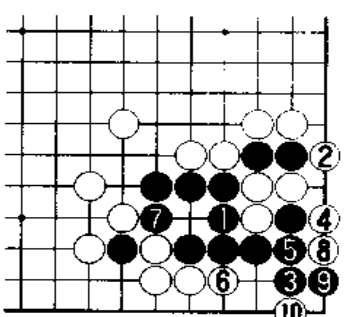
原图 322　　失败图

黑❶夹是错着，白②、④可做眼，行至❾扑成“劫活”，黑棋失败。



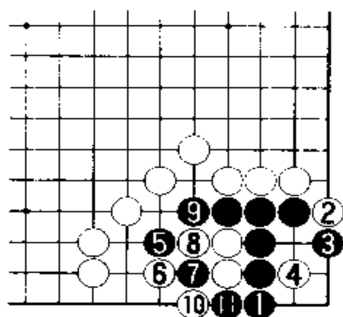
原图 323　　失败图

黑❺如挡是错着，❼位冲时⑧接妙，行至⑯，黑棋失败。



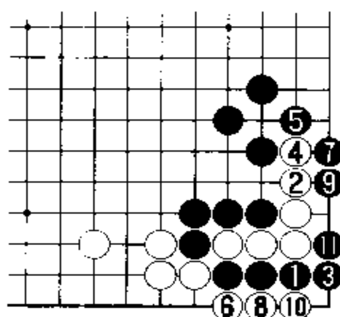
原图 324　　失败图

黑❶先打是错着，行至白⑩位破眼，黑棋失败。



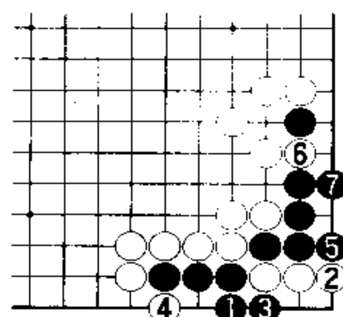
原图 325　正解图

黑❶立是活棋的要点，❸飞、❼挖是手筋，行至⓫黑棋已活。



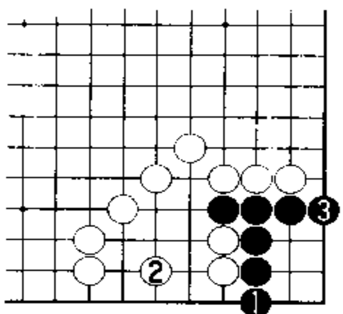
原图 326　正解图

黑❶、❸是长气的要点，以下行至⓫白棋被杀。



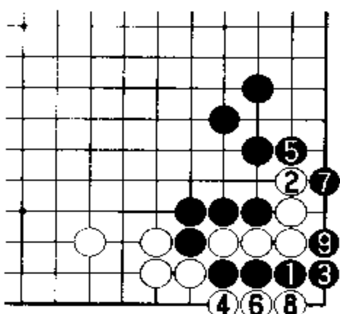
原图 327　正解图

黑❶立是活棋的要点，❸、❺的次序好，再于❼位做眼活棋。



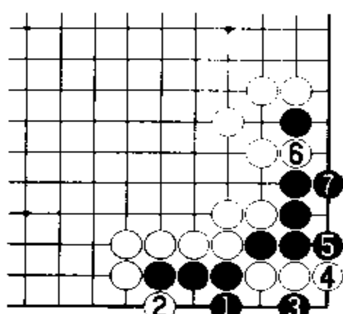
原图 325　变化图

白②如跳，黑❸做成“板六”活棋。



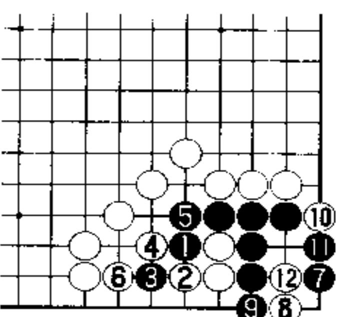
原图 326　变化图

白④先扳也不行，对杀结果黑棋胜。



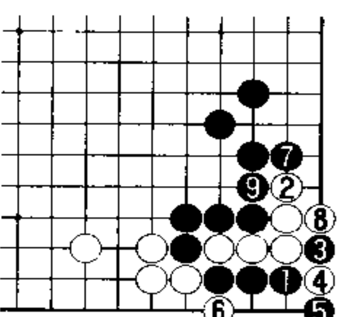
原图 327　变化图

白②如扳，黑❸是妙手，行至黑❼仍是活棋。



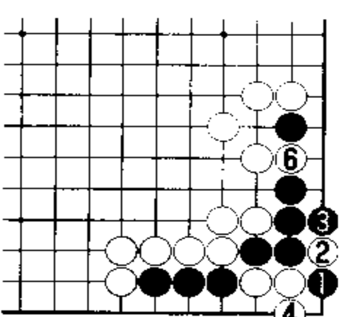
原图 325　失败图

黑❶、❸连扳是错着，以下行至⑫，黑棋失败。



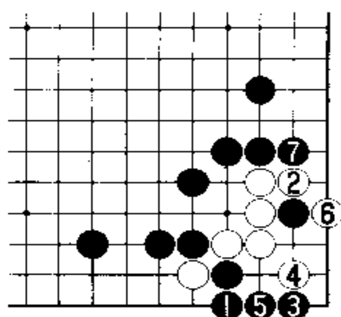
原图 326　失败图

黑❸先扳急于求成，被白④扑后成“劫杀”，黑棋失败。⑩＝④



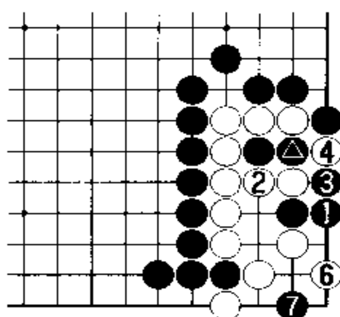
原图 327　失败图

黑❶扳是错着，被白②扑、⑥冲，黑棋失败。❸＝②



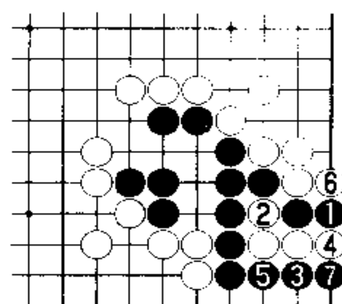
原图 328　　正解图

黑❶立、❸跳是杀白角的手筋，行至黑❼白棋被杀。



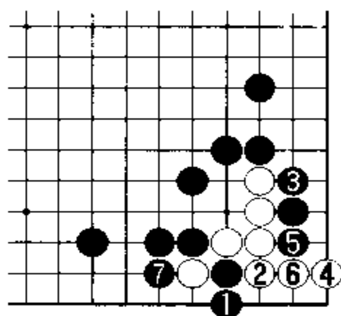
原图 329　　正解图

黑❶立是弃子攻杀的妙手，行至❼位点眼，白角被杀。❺＝▲



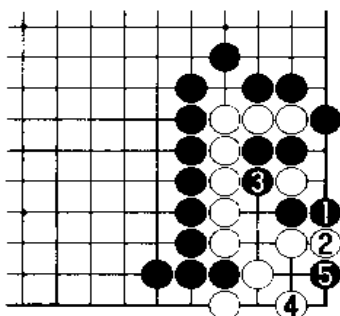
原图 330　　正解图

黑❶立是弃子求活的好棋，❸、❺的次序好，再于❼位可活棋。



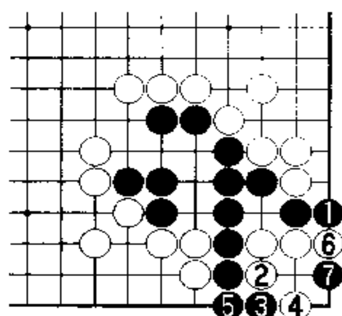
原图 328　　变化图

白②如立，黑❸退至❼打，白棋仍不活。



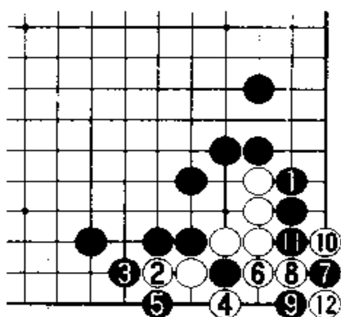
原图 329　　变化图

白②如挡，黑❸、❺破眼，白棋仍不活。



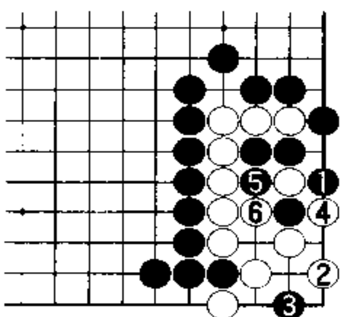
原图 330　　变化图

白②如曲，黑❸扳、❺接，再于❼位点，白棋不活。



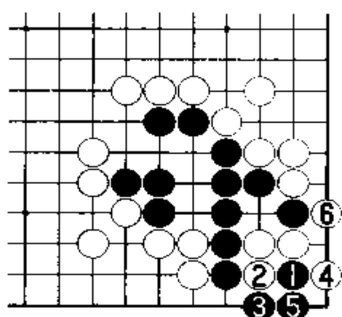
原图 328　　失败图

黑❶先退是错着，行至⑫成劫活，黑棋失败。



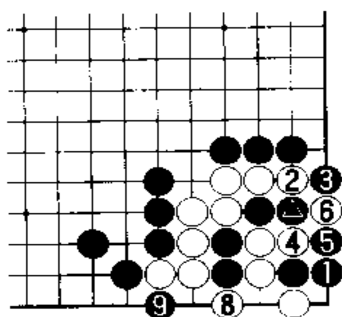
原图 329　　失败图

黑❶渡过是错着，白④、⑥成打劫活，黑棋失败。



原图 330　　失败图

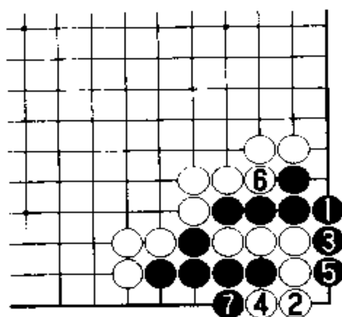
黑❶夹是错着，白②冲，④打，再于⑥位渡，黑棋失败。



原图 331　　正解图

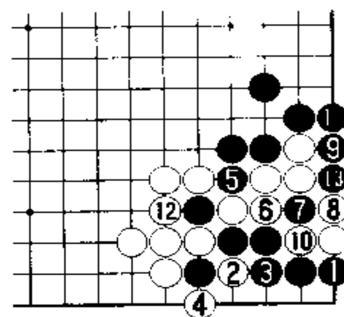
黑❶立是杀白的手筋，行至黑❾白角被杀。

❼＝◭



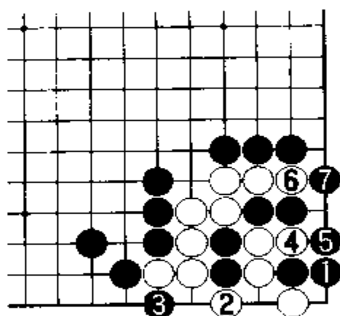
原图 332　　正解图

黑❶立是要点，以下行至黑❼止，白棋被杀。



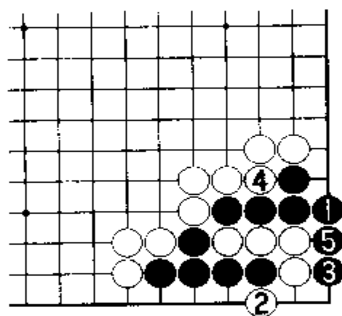
原图 333　　正解图

黑❶立是活角的要点，❸打、❼挤是手筋，行至⓭黑角已活。



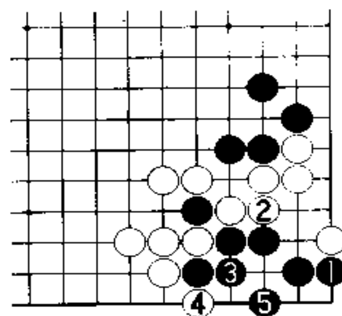
原图 331　　变化图

白②如提，黑❸破眼至❼止，白棋仍不活。



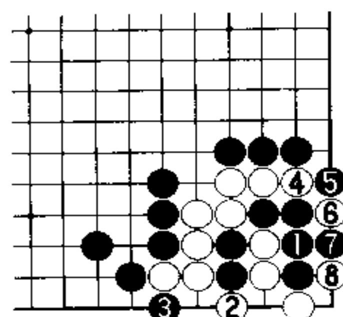
原图 332　　变化图

白②如扳，黑❸夹、❺打次序好，白棋仍被杀。



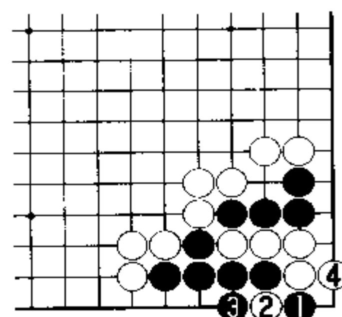
原图 333　　变化图

白②如接，黑❸、❺即可活角。



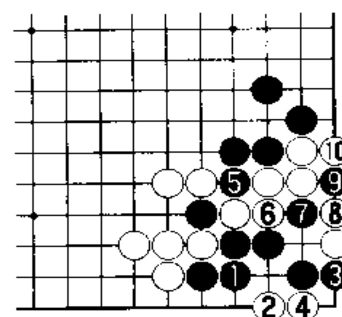
原图 331　　失败图

黑❸打吃是错着，白⑧扑劫成“劫活”，黑棋失败。



原图 332　　失败图

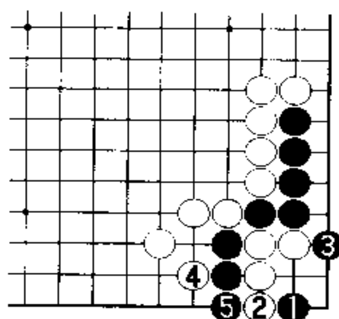
黑❶扳是错着，白②扑、④立，黑棋反而被杀。



原图 333　　失败图

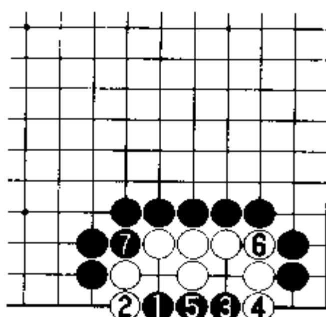
黑❶接是错着，白②、④破眼，行至⑩，黑棋失败。

第 十 一 部 分 答 案



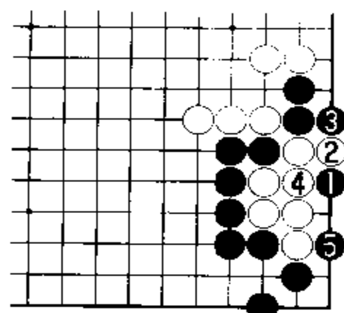
原图 334　　正解图

黑❶点，❸扳次序好，再于❺位打，白棋被杀。



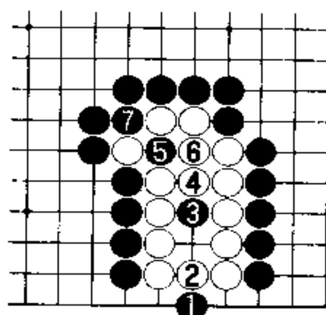
原图 335　　正解图

黑❶、❸点眼，再于❺位接，白⑥团时黑❼位挤，白棋被杀。



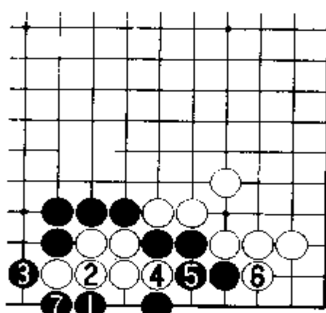
原图 336　　正解图

黑❶位点是要点，白棋无论怎样下都将被杀。



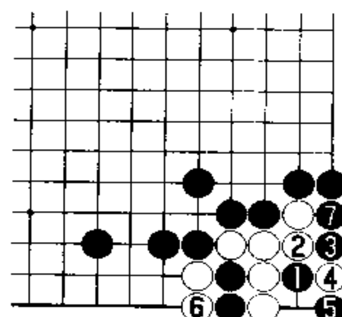
原图 337　　正解图

黑❶是要点，白②接时❸位再点是妙手，❺扑、❼打白棋被杀。



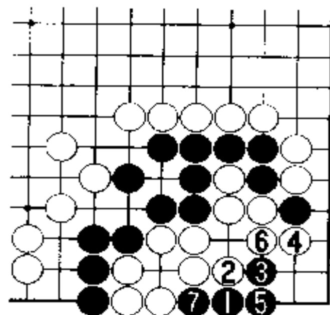
原图 338　　正解图

黑❶点是好棋，白②如接，黑❸位扳至黑❼，白棋被杀。



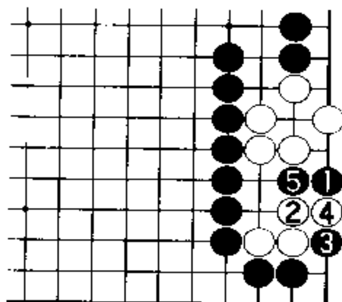
原图 339　　正解图

黑❶点、❸扳次序好，以下行至黑❼，白棋被杀。



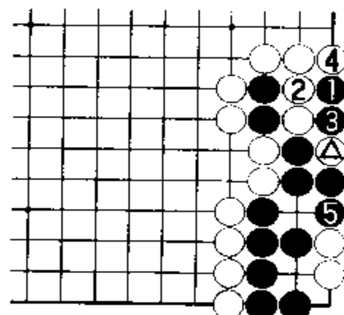
原图 340　　正解图

黑❶点是要点，❸扳、❺接是妙手，❼位再打可以活棋。



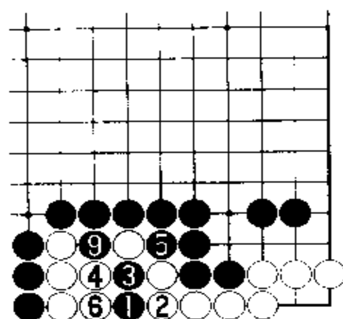
原图 341　　正解图

黑❶点是妙手，❸扳、❺打次序好，白棋被杀。



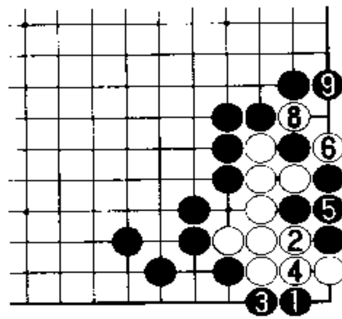
原图 342　　正解图

黑❶点是手筋，❸位先扑再于❺位做眼可以活棋。⑥＝Ⓐ　❼＝❸



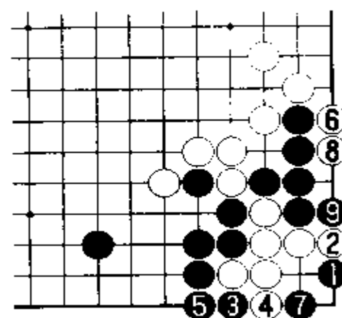
原图 343　　正解图

黑❶点、❸挤次序好，❺打、❼扑是手筋，白棋被杀。❼＝❸　⑧＝❶



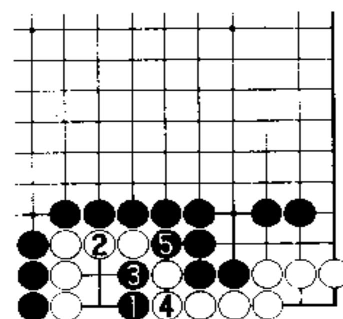
原图 344　　正解图

黑❶是要点，❸接、❼点是手筋，❾位再立，白棋被杀。❼＝❺



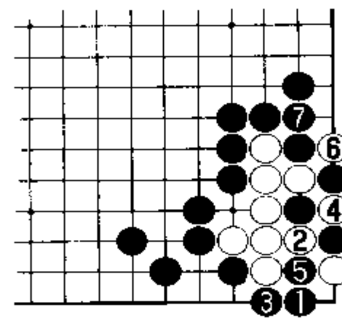
原图 345　　正解图

黑❶是要点，❸扳、❺接次序好，行至黑❾止，白棋被杀。



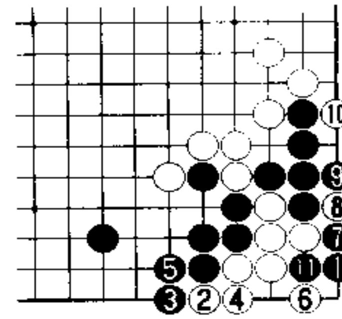
原图 343　　变化图

白②如接，黑❸挤、❺断，白棋仍不活。



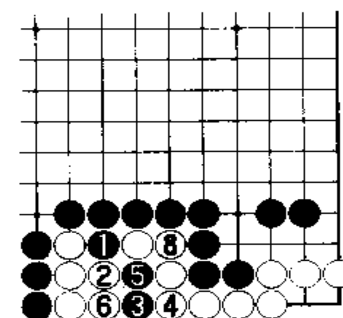
原图 344　　变化图

白④如提，黑❺位破眼，白⑥提时黑❼接，白棋仍不活。



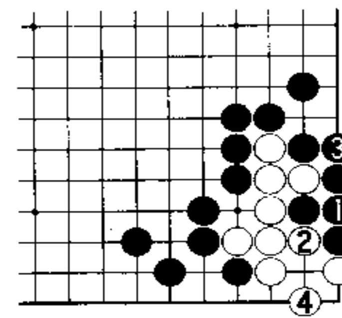
原图 345　　变化图

白②如扳，再于⑥位做眼，黑❼位退至⓫位打，白棋仍不活。



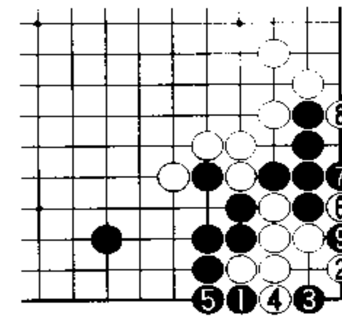
原图 343　　失败图

黑❶冲是错着，白②挡必然，⑧位接是妙手，⑩位再断已活棋，黑棋失败。❼＝❺　❾＝❸　⑩＝②



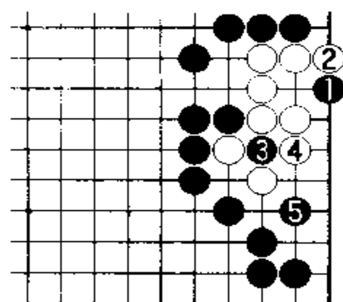
原图 344　　失败图

黑❶先接是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



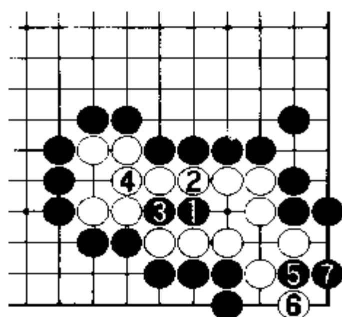
原图 345　　失败图

黑❶先扳是错着，白②、④位做眼，再于⑥位扳成打劫，黑棋失败。



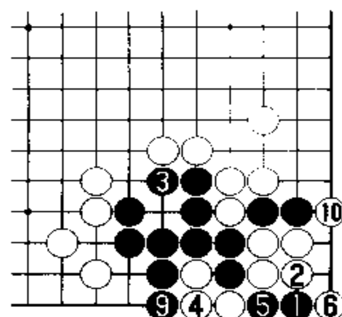
原图 346　　正解图

黑❶是要点，❸位扑是手筋，再于❺位尖，白棋被杀。



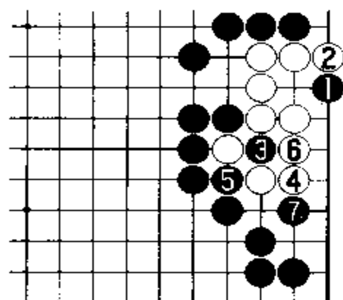
原图 347　　正解图

黑❶点、❸扑是相关的手筋，再于❼位挤，白棋被杀。



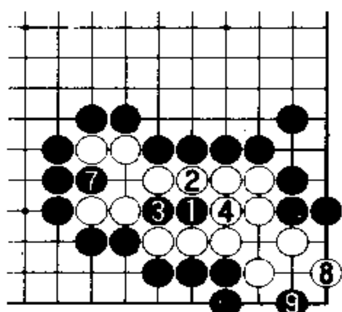
原图 348　　正解图

黑❶是要点，❸、❼两扑是手筋，❾位打吃已活棋。❼＝❺　⑧＝❶　⓫＝❺



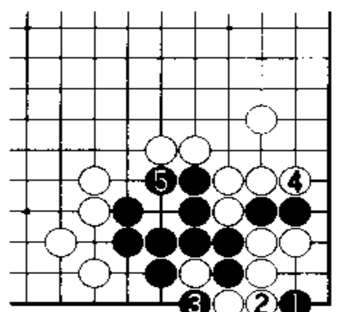
原图 346　　变化图

白④如立，黑❸位提至黑❼，白棋仍不活。



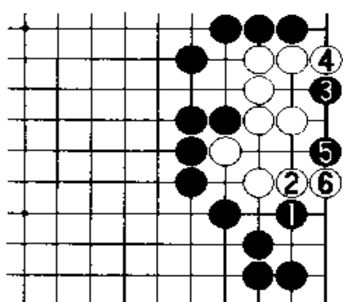
原图 347　　变化图

白②如接，黑❸、❼两扑次序好，❾位再点，白棋仍不活。❺＝❸　⑥＝❶



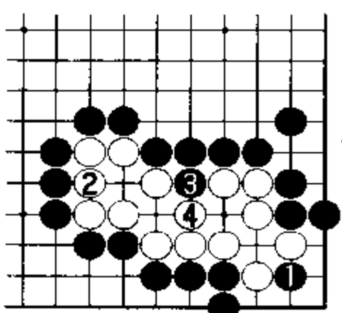
原图 348　　变化图

白②如接，黑❶先手提，❸位再做眼仍可活棋。



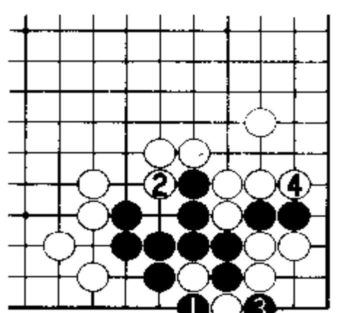
原图 346　　失败图

黑❶先尖是错着，白②至⑥扩大眼位可活棋，黑棋失败。



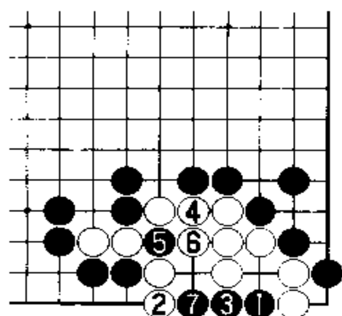
原图 347　　失败图

黑❶挤是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



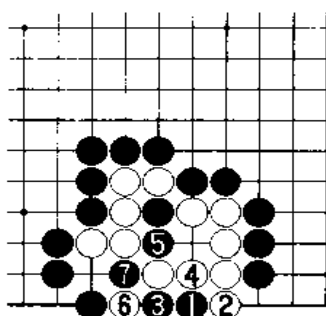
原图 348　　失败图

黑❶先提是错着，白②位破眼，黑棋失败。



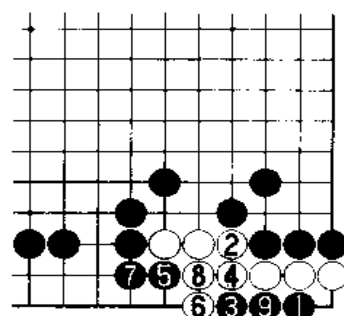
原图 349　　正解图

黑❶点、❸长次序好，❺位扑是手筋，白棋被杀。



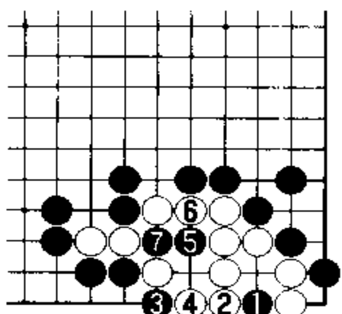
原图 350　　正解图

黑❶点、❸长次序好，❺位破眼是妙手，❼位再扑，白棋被杀。



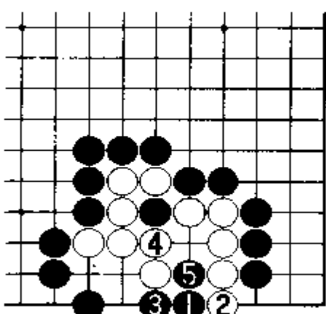
原图 351　　正解图

黑❶点是手筋，❸跳、❺扳次序好，❾位再接可杀白棋。



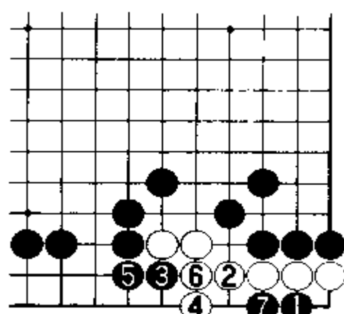
原图 349　　变化图

白②如立，黑❸扳缩其眼位，再于❺、❼扑，白棋仍不活。



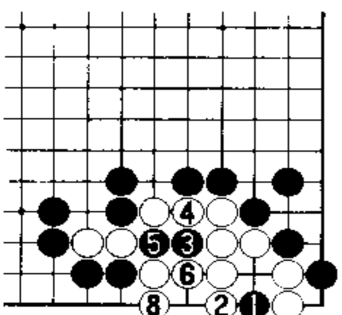
原图 350　　变化图

白④如提，黑❺位破眼，白棋仍不活。



原图 351　　变化图

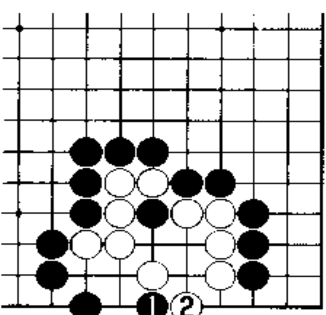
白②如退，黑❸扳、❺接再于❼位长，白棋仍不活。



原图 349　　失败图

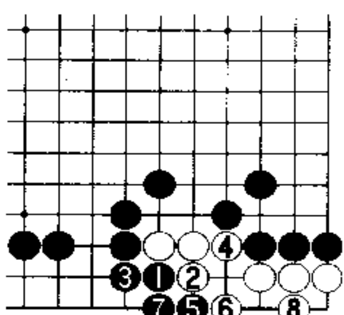
黑❸点是错着，白⑥、⑧做眼可活棋，黑棋失败。

❼＝❺



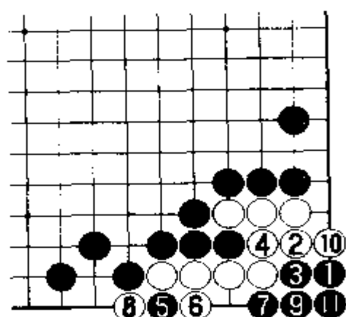
原图 350　　失败图

黑❶托是错着，白②位挡成"曲四"已活棋，黑棋失败。



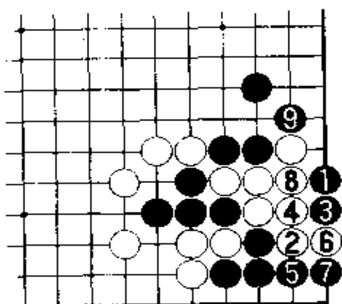
原图 351　　失败图

黑❶扳是错着，行至白⑧做眼可活棋，黑棋失败。



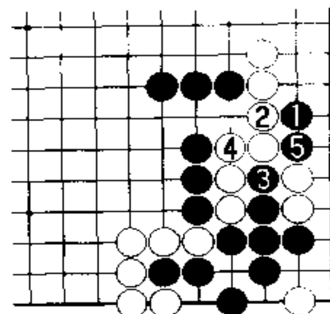
原图 352　　正解图

黑❶点、❸挤是妙手，再于❺位扳，行至⓫止，白角被杀。



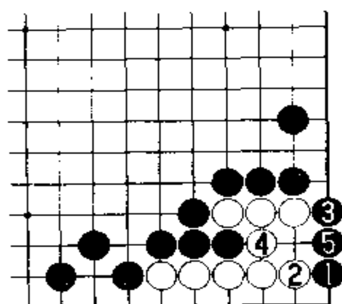
原图 353　　正解图

黑❶、❸两点是妙手，以下行至黑❾，白棋被杀。



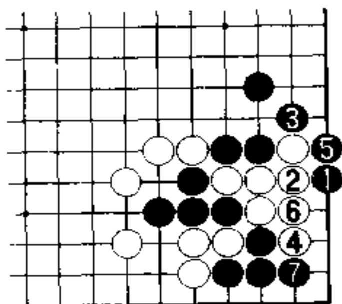
原图 354　　正解图

黑❶点、❸打是相关的手筋，白④接时黑❺位断吃两子已活棋。



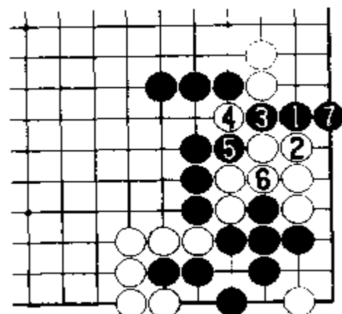
原图 352　　变化图

白②如双，黑❸扳、❺接，白棋仍不活。



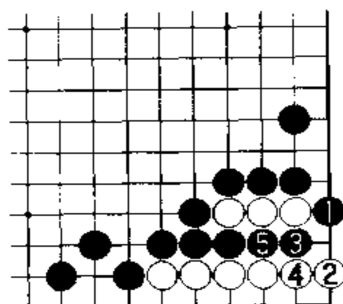
原图 353　　变化图

白②如接，黑❸虎、❺打，白棋仍不行。



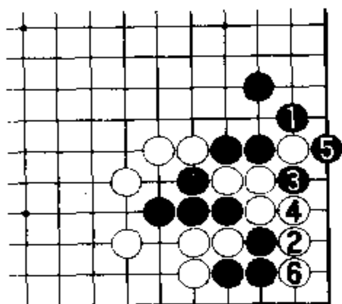
原图 354　　变化图

白②如团，黑❸冲、❺断再于❼位立，白棋被全歼。



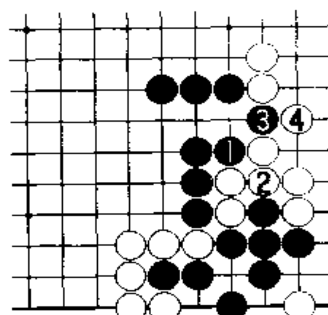
原图 352　　失败图

黑❶先扳是错着，白②跳、④接弃子活角，黑棋失败。



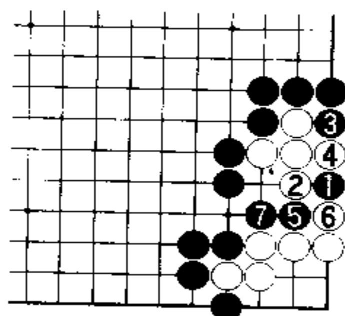
原图 353　　失败图

黑❶、❸吃掉一子是错着，白⑥位紧气，黑棋失败。



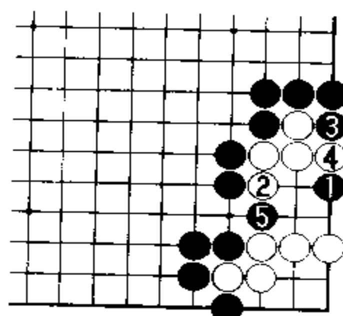
原图 354　　失败图

黑❶位打是错着，❸位挖时白④位打，黑棋失败。



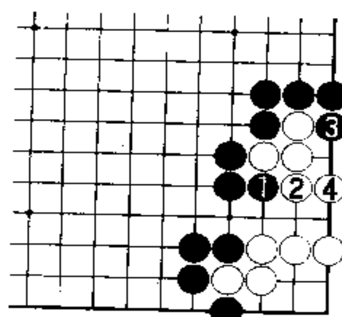
原图 355　　正解图

黑❶位点是好棋,❸冲、❺打次序好,再于❼位退,白棋被杀。



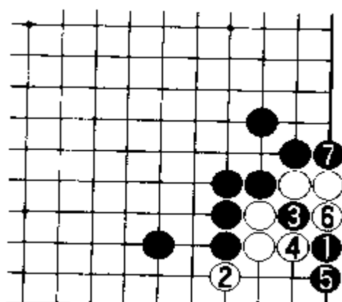
原图 355　　变化图

白②如挡,黑仍❸冲、❺打,白棋仍不活。



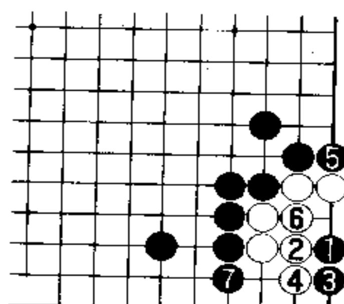
原图 355　　失败图

黑❶冲是错着,白②、④做眼可以活棋,黑棋失败。



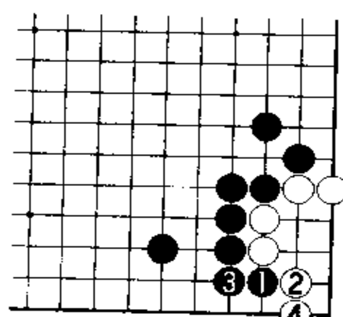
原图 356　　正解图

黑❶是要点,❸断、❺长次序好,❼位再打,白棋被杀。



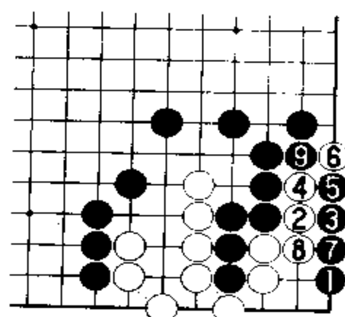
原图 356　　变化图

白②如曲,黑❸位长,再于❺、❼两立,白棋仍不活。



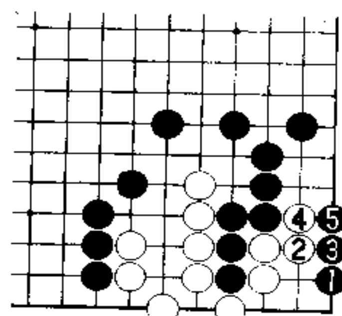
原图 356　　失败图

黑❶扳是错着,白②扳、④立可以活棋,黑棋失败。



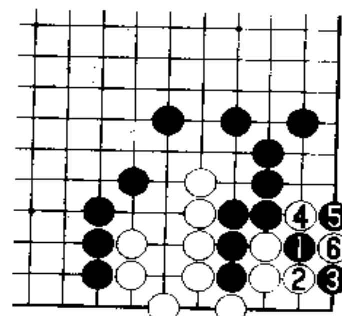
原图 357　　正解图

黑❶点、❸跳是手筋,以下行至黑❾止,白棋被杀。



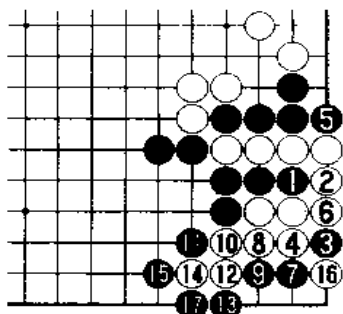
原图 357　　变化图

白②如曲,黑❸、❺退可以连回,白棋仍不活。



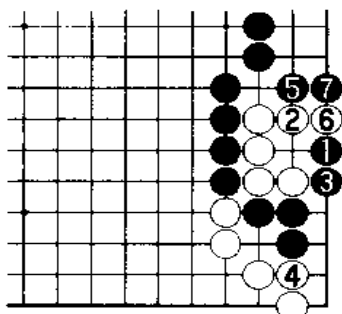
原图 357　　失败图

黑❶扳是错着,行至黑❺成打劫,黑棋失败。



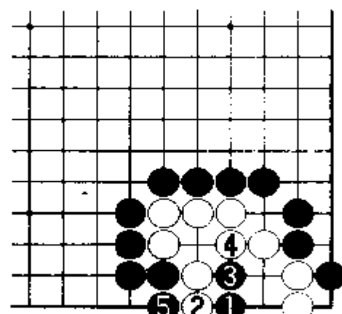
原图 358　　正解图

黑❶冲、❸点次序好，❾、⓫滚打是手筋，行至⓱止，白棋被杀。



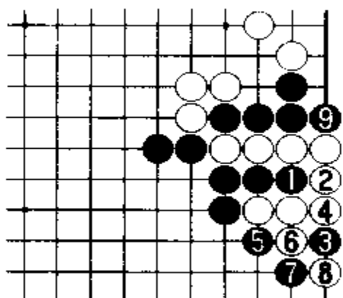
原图 359　　正解图

黑❶点、❸退是妙手，再于❺、❼位紧气，白棋被杀。



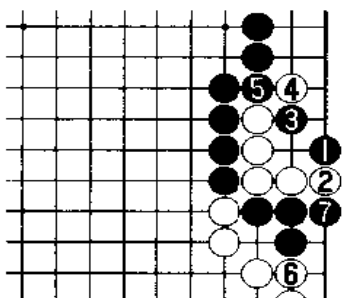
原图 360　　正解图

黑❶点、❸长次序好，再于❺位打吃，白棋被杀。



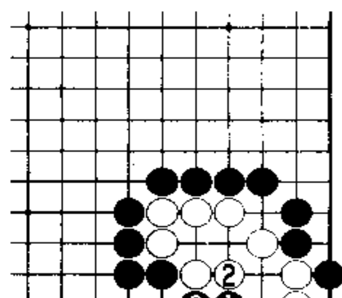
原图 358　　变化图

白④如接，黑❺扳、❼打，白棋仍不行。



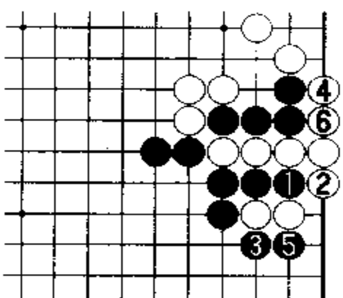
原图 359　　变化图

白②如挡，黑❸尖、❺断，白棋仍不活。



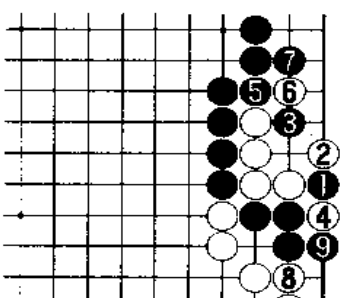
原图 360　　变化图

白②如做眼，黑则❸位退，白棋仍不活。



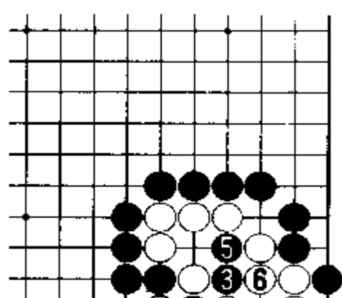
原图 358　　失败图

黑❶冲、❸扳是错着，白棋弃两子可突围，黑棋失败。



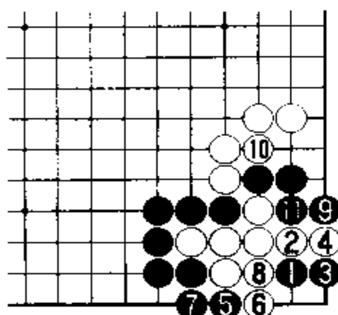
原图 359　　失败图

黑❶先扳是错着，以下行至❾止，成打劫活，黑棋失败。



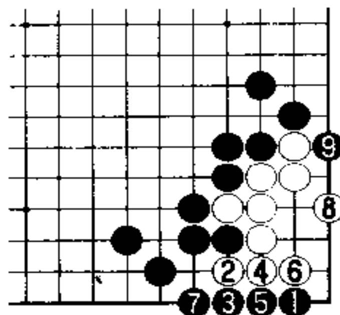
原图 360　　失败图

黑❶扳、❸打是错着，白⑥做眼可以活棋，黑棋失败。



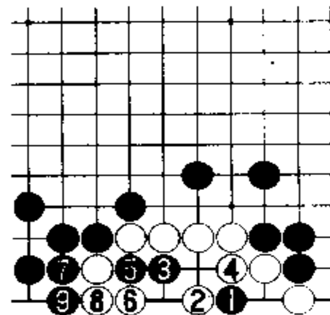
原图 361　　正解图

黑❶点、❸立是手筋，再于❺位扳，行至⓫止，白棋被杀。



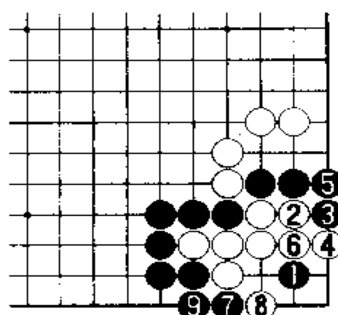
原图 362　　正解图

黑❶位点是要点，白②位扳，黑❸至❼可连回，再于❾位破眼，白棋被杀。



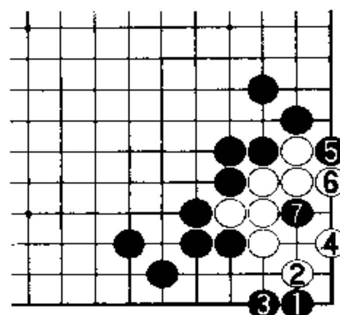
原图 363　　正解图

黑❶点是要点，❸位再点是妙手，行至黑❾，白棋被杀。



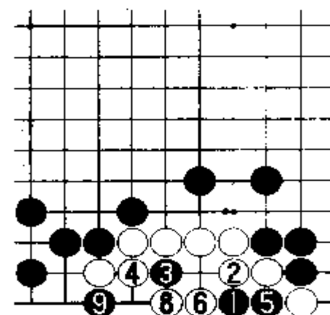
原图 361　　变化图

白②如挡，黑❸扳、❺接至❾止，白棋仍不行。



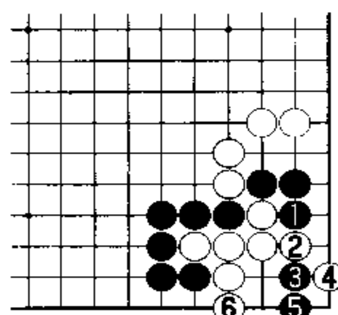
原图 362　　变化图

白②如尖，黑❸位退至❼位点，白棋仍不活。



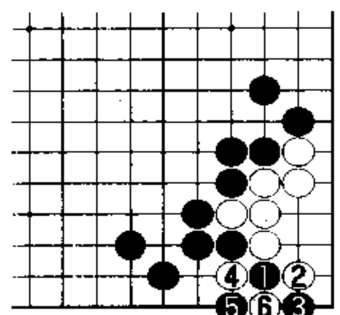
原图 363　　变化图

白②如接，黑仍❸位点至❾位破眼，白棋不活。❼＝❺



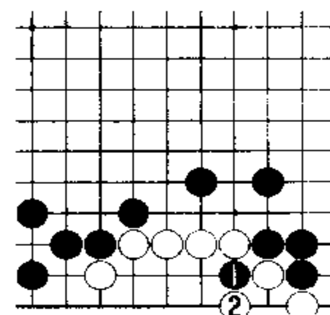
原图 361　　失败图

黑❶位拐是错着，行至白⑥成眼杀，黑棋失败。



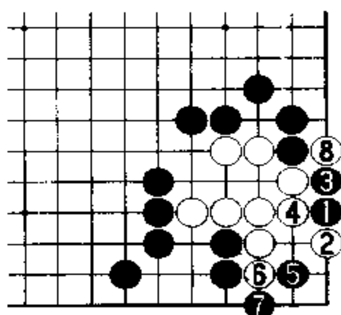
原图 362　　失败图

黑❶位扳是错着，❸、❺只能打劫杀，黑棋失败。



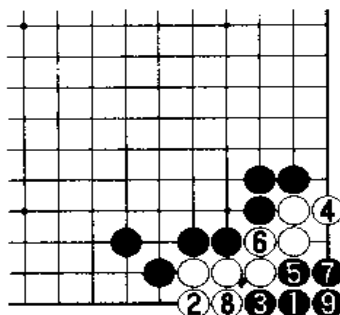
原图 363　　失败图

黑❶断打是错着，白棋②位可做劫，黑棋失败。



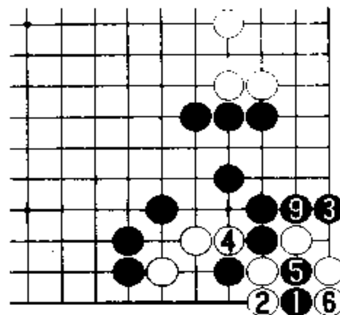
原图 364　　正解图

黑❶是要点、❸退、❺跳次序好，行至❾位补，白棋被杀。❾＝❸



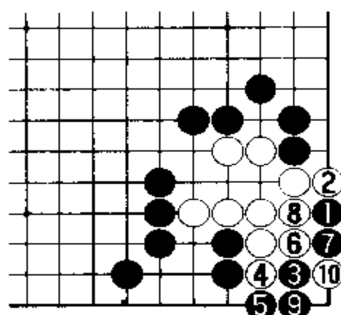
原图 365　　正解图

黑❶是要点，❸长、❺挤次序好，行至黑❾，白棋被杀。



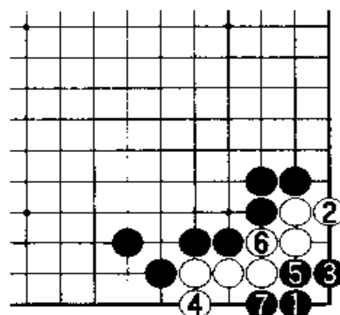
原图 366　　正解图

黑❶是要点，❺位扑是妙手，行至黑❾止，白棋被杀。❼＝❺　⑧＝❶



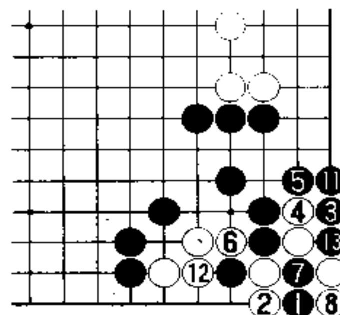
原图 364　　变化图

白②如挡，黑❸位跳至⓫扑，白棋仍不活。⓫＝❼



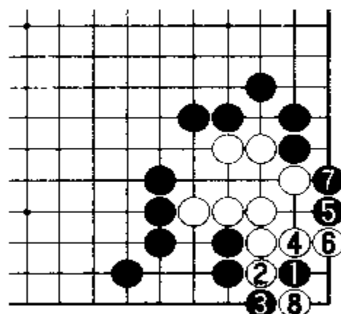
原图 365　　变化图

白②如立这边，黑❸至❼成“眼杀”，白棋仍不活。



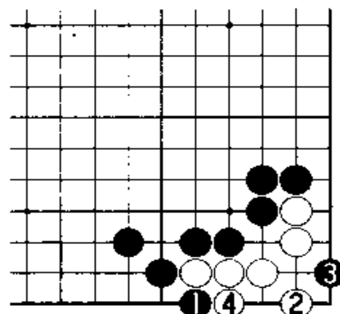
原图 366　　变化图

白④如冲，黑❺位挡至⓭破眼，白棋仍不活。❾＝❼　⑩＝❶



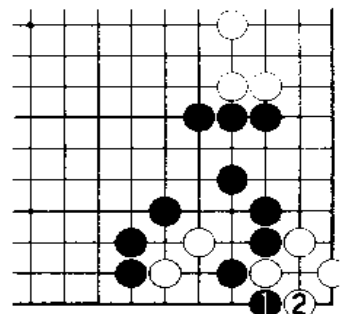
原图 364　　失败图

黑❶先跳次序错误，白⑥是妙手，⑧位再扑已活棋，黑棋失败。



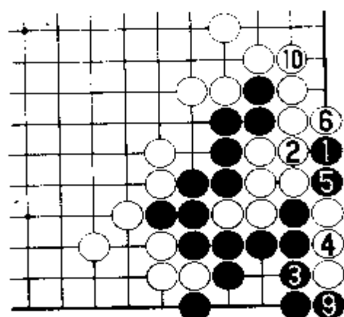
原图 365　　失败图

黑❶位扳是错着，白②、④做眼已活棋，黑棋失败。



原图 366　　失败图

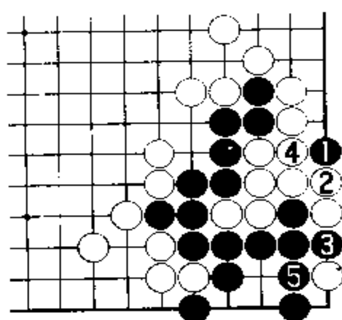
黑❶位打是错着，白棋②位可做劫，黑棋失败。



原图 367　　正解图

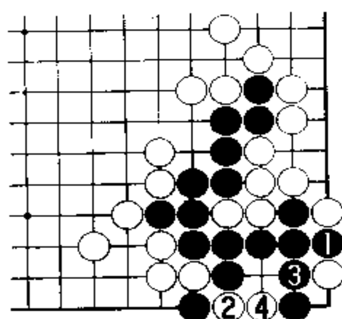
黑❶点、❸接次序好，白④如接，黑❺、❼两扑是手筋，❾位再打已活棋。

❼=❺　⑧=❶　⓫=❺



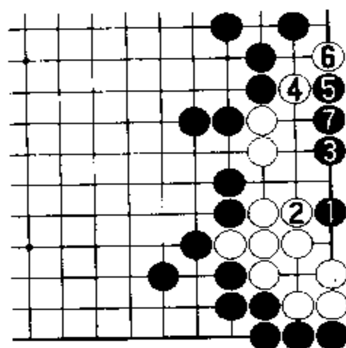
原图 367　　变化图

白②如接，黑❺打、❺接仍可活棋。



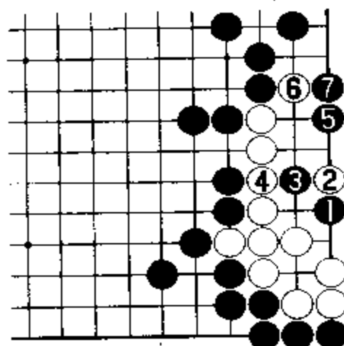
原图 367　　失败图

黑❶位打是错着，白②扑、④长，黑因无法做出两只眼而失败。



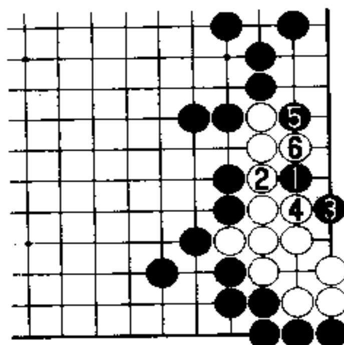
原图 368　　正解图

黑❶是要点，❸、❺两跳是手筋，再于❼位接，白棋被杀。



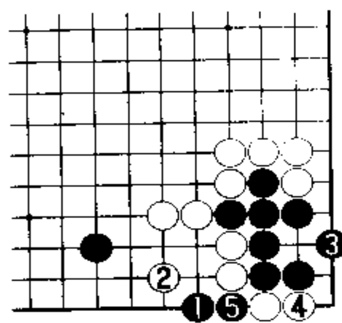
原图 368　　变化图

白②如靠，黑❸打、●飞，可以渡过，白棋仍不活。



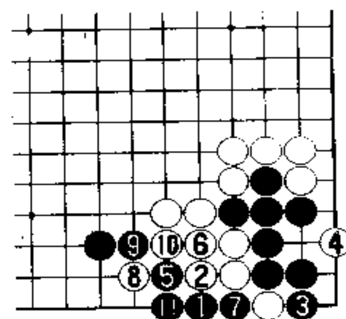
原图 368　　失败图

黑❶位点是错着，行至白⑥已活棋，黑棋失败。



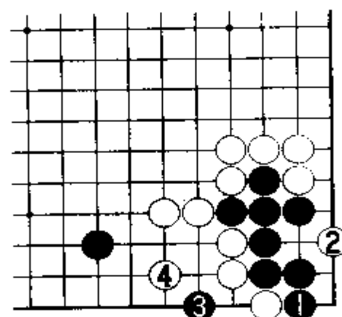
原图 369　　正解图

黑❶是要点，❸、❺次序好，黑棋已活。



原图 369　　变化图

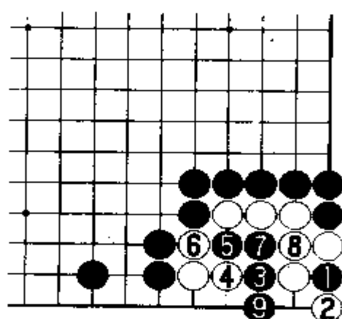
白②如曲，黑❸打、●扳是妙手，行至⓫黑棋顺利逃出。



原图 369　　失败图

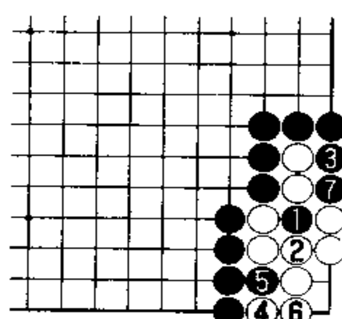
黑❶打、●点次序错误，白④位跳，黑棋失败。

第十二部分答案



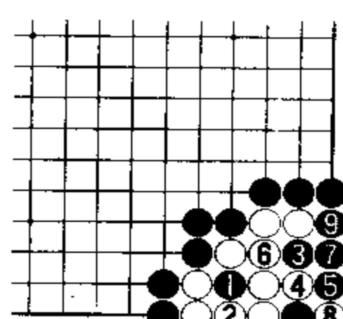
原图 370　　正解图

黑❶扑妙着，❸靠是要点。以下至黑❾止，成“金鸡独立”，白棋被杀。



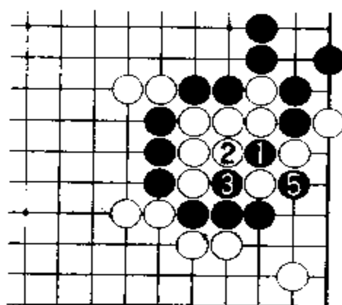
原图 371　　正解图

黑❶扑是好棋，白②只能提，黑❸破眼，以下行至黑❼，白棋被杀。



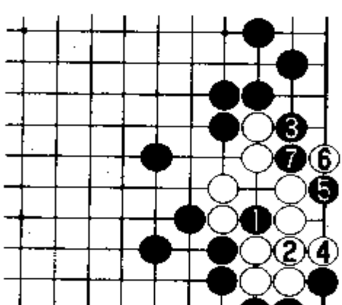
原图 372　　正解图

黑❶扑时白②提，黑❸是好棋，以下行至❾，白棋被杀。



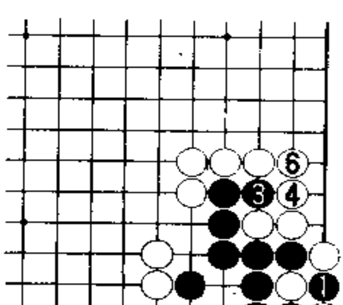
原图 373　　正解图

黑❶扑是杀白棋的唯一要点，白②提时黑❸、❺可一气呵成。④=❶



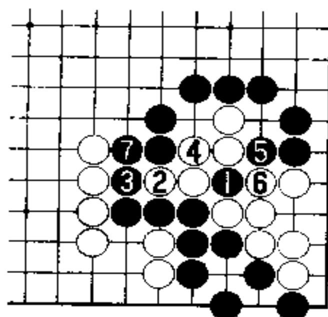
原图 374　　正解图

黑❶先手扑，再于❸位扳，❺、❼位破眼，白棋被杀。



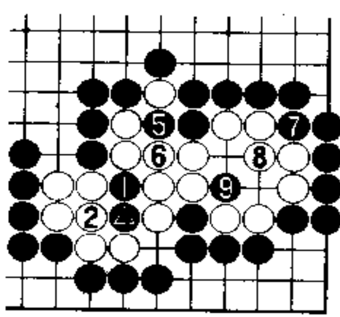
原图 375　　正解图

黑❶扑是活棋的手筋，以下行至黑❼止，可吃白棋“接不归”。



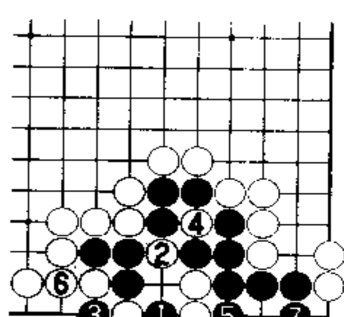
原图 376　　正解图

黑❶扑是杀白棋的手筋，以下行至黑❼止，白棋被杀。



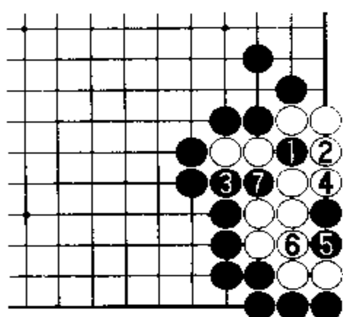
原图 377　　正解图

黑❶、❸扑是妙手，❺提、❼挤次序好，❾位破眼，白棋被杀。❸=❶ ④=▲



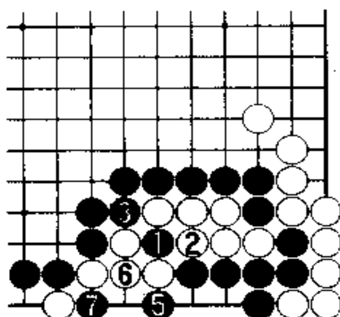
原图 378　　正解图

黑❶扑是妙手，白②扑时黑❸提，再于❺、❼做眼，黑棋已活。



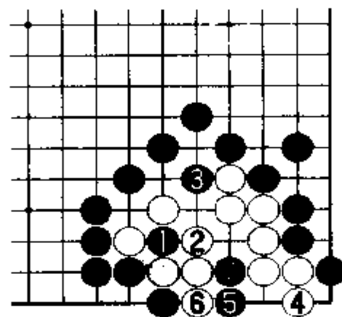
原图 379　　正解图

黑❶先扑，再于❸位破眼是好次序，以下行至黑❼止，白棋被杀。



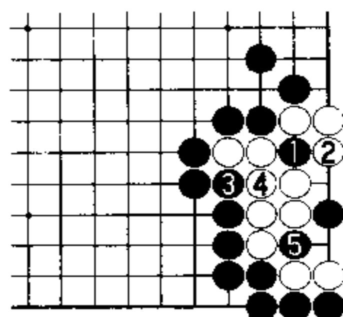
原图 380　　正解图

黑❶扑是好棋，白②提时黑❸、❺两打，白棋因差一气而被杀。④＝❶



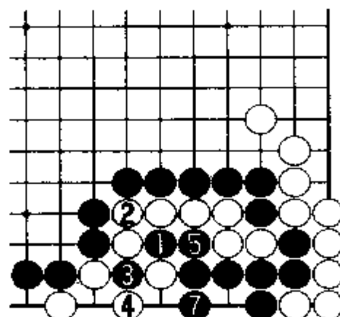
原图 381　　正解图

黑❶扑、❸破眼是好次序，以下行至黑❼止，白棋被杀。



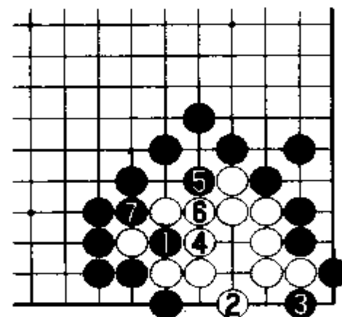
原图 379　　变化图

白④如于此位团眼，黑❺再扑，白棋仍不活。



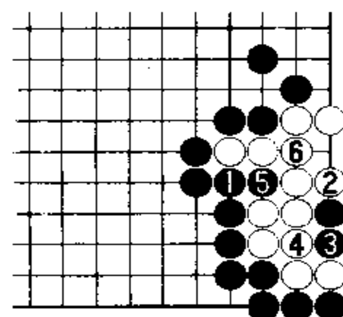
原图 380　　变化图

白②如接黑❸再次扑，妙极，白④只能提。黑❺打后再于❼位做眼形成"眼杀"。⑥＝❸



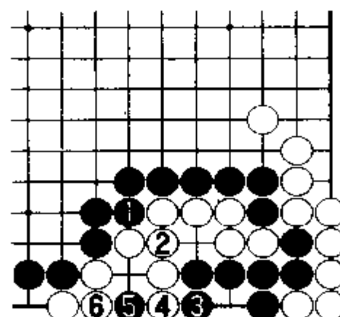
原图 381　　变化图

白②如于此位做眼，黑❸位破眼，以下行至黑❼止，白棋仍不活。



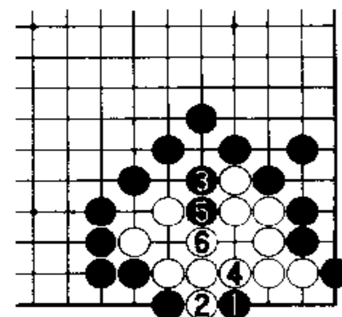
原图 379　　失败图

黑❶先破眼错误，白②打吃，以下行至白⑥止，白棋已活。



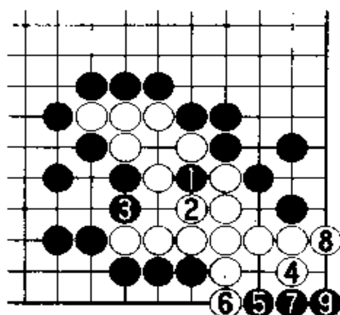
原图 380　　失败图

黑❶先挤错误。❸位做眼时白④也做眼，黑❺点白⑥接成双活，黑棋失败。



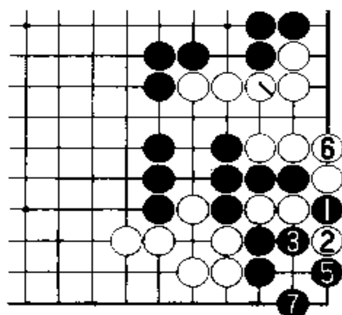
原图 381　　失败图

黑❶先点错误，以下行至白⑥止，白棋已活。



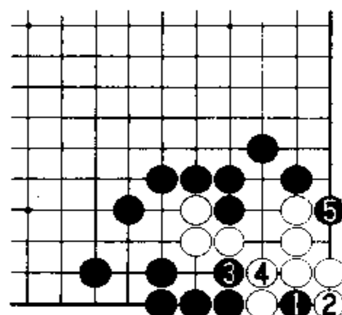
原图 382　　正解图

黑❶扑是好棋,以下行至黑❾止,成"盘角曲四",白棋被杀。



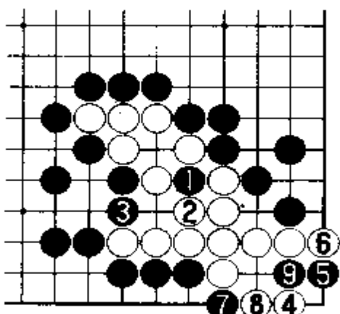
原图 383　　正解图

黑❶扑是活角的妙着,白②提时,黑❸、❺先手打吃,再于❼位做眼活角,白棋被杀。④=❶



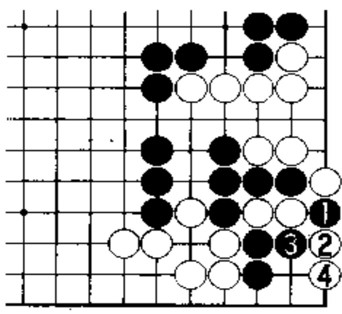
原图 384　　正解图

黑❶先扑,再于❸、❺位破眼,白棋被杀。



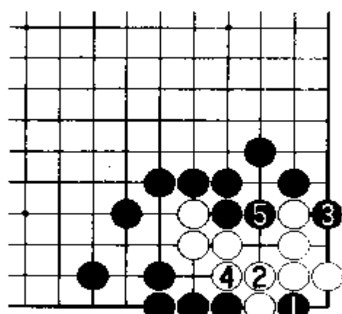
原图 382　　变化图

白④如跳,黑❺点、❾长,白棋仍不活。



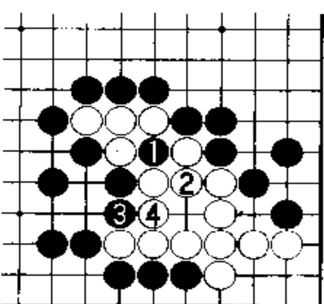
原图 383　　变化图

白④如长,黑❺提白二子已通连,白棋仍不活。❺=❶



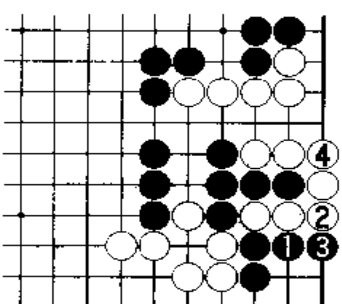
原图 384　　变化图

白②如接,黑❸、❺破眼,白棋仍不活。



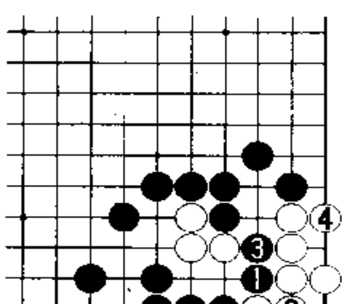
原图 382　　失败图

黑❶先吃是错着,白②接、再于④位做眼已活棋,黑棋失败。



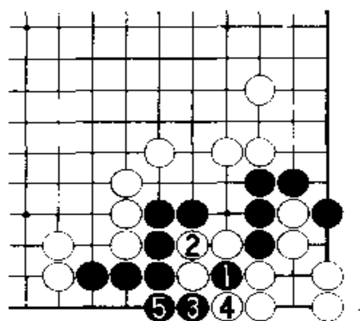
原图 383　　失败图

黑❶、❸先打吃错误,白②、④接后黑角不活,对杀白胜。



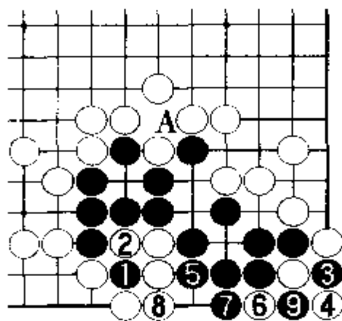
原图 384　　失败图

黑❶先打是错着,白②接、④做眼,弃掉三子可活角,黑棋失败。



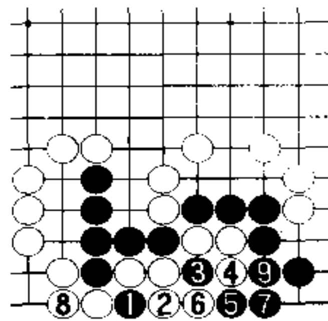
原图 385　正解图

黑❶扑是好棋，白②如团眼，黑❸打、❺接，白角被杀。



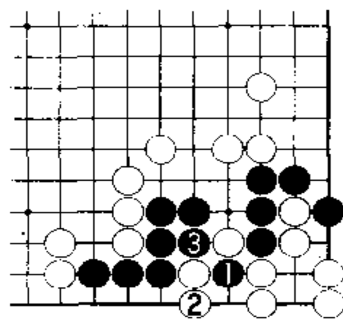
原图 386　正解图

黑❶、❸两扑是相关的妙手，以下行至黑❾角上成劫，但因上方 A 位已有一劫，所以黑棋已活。



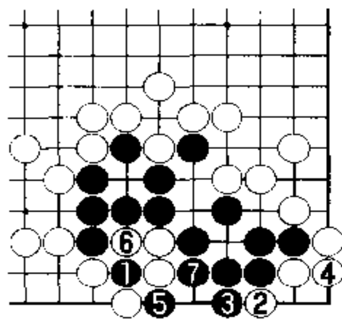
原图 387　正解图

黑❶先扑妙，白②提时黑❸断、❺打是相关的好手，以下行至黑❾止，白棋“接不归”。



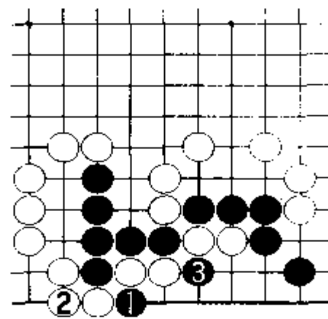
原图 385　变化图

白②如改在本图立，黑❸断吃，白棋仍不活。



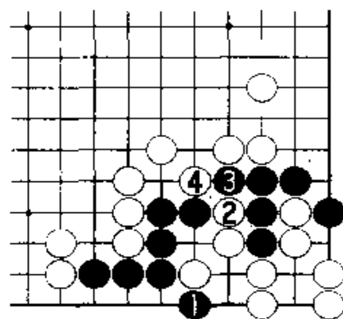
原图 386　变化图

白②如扳，黑❸以下至❼止还是成劫，黑仍是活棋。



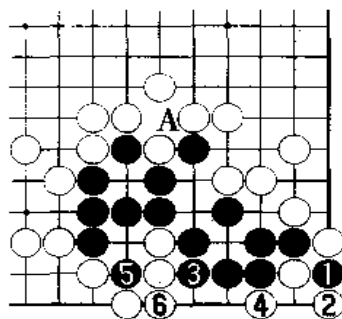
原图 387　变化图

白②如接，黑❸位“双打吃”可以活棋。



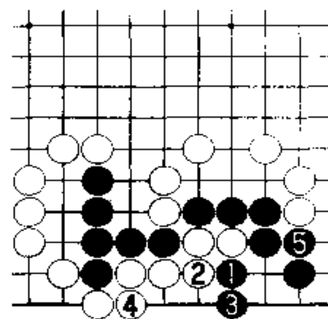
原图 385　失败图

黑❶先扳破眼是错着，白②、④冲断后，黑棋反而被杀。



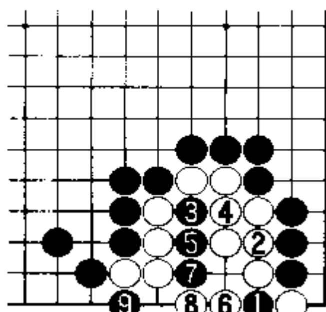
原图 386　失败图

黑❶先扑角是错着，黑❺再扑时，白⑥可接，黑棋只能在 A 位打劫活，黑失败。



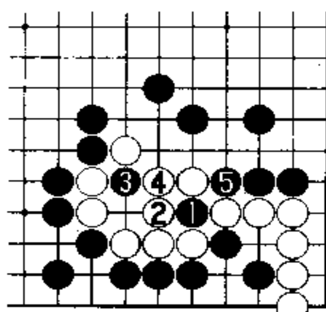
原图 387　失败图

黑❶先打错误，白④接后，黑棋只能弃六子而后手活角，黑棋失败。



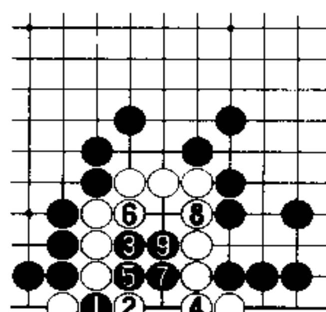
原图 388　正解图

黑❶扑妙，❸、❺是好次序，以下行至❾位破眼，白棋被杀。



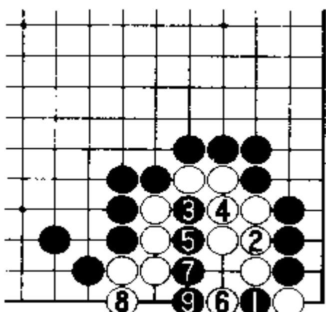
原图 389　正解图

黑❶扑是杀白棋的手筋，白②提时，黑❸打、❺挤，白棋被杀。



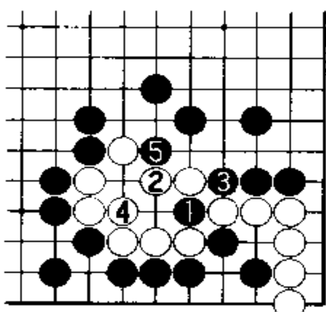
原图 390　正解图

黑❶扑、❸点是好棋，以下行至黑❾止，白棋被杀。



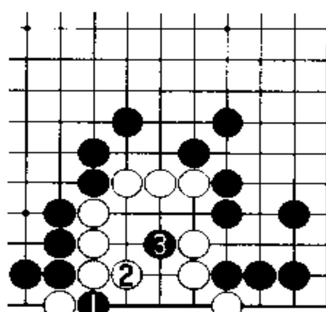
原图 388　变化图

白⑧如于此位立，黑❾也立，成“金鸡独立”而杀白棋。



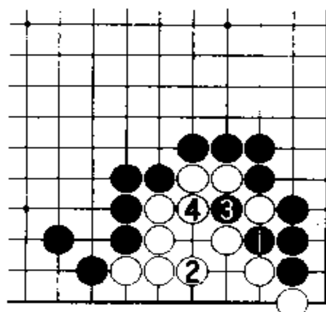
原图 389　变化图

白②如在此位做眼，黑❸、❺卡眼后，白棋仍不活。



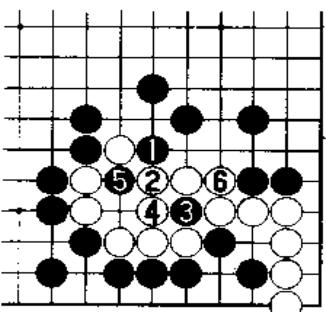
原图 390　变化图

白②如改在本图曲，黑❸位点眼，白棋仍不活。



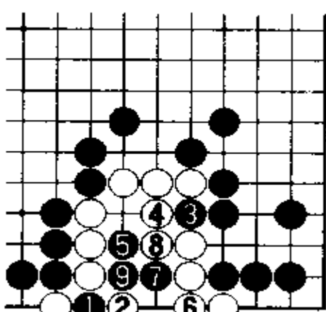
原图 388　失败图

黑❶先打错误，白②、④可做眼活棋，黑棋失败。



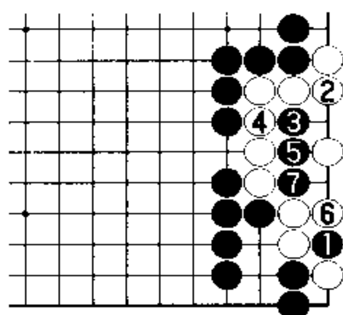
原图 389　失败图

黑❶错误，白②做眼，黑❸、❺扑时，白⑥位可做眼活棋，黑棋失败。



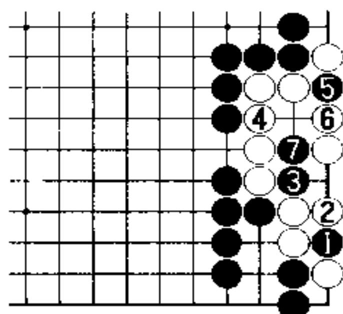
原图 390　失败图

黑❸先冲是错着，以下行至黑❾止形成“双活”，黑棋失败。



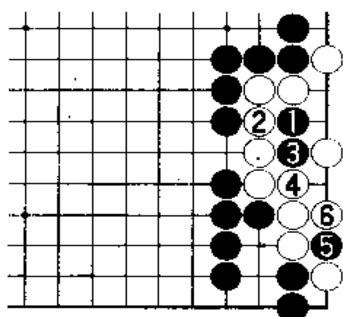
原图 391　　正解图

黑❶扑、❸点好，以下行至黑❼止，白棋被杀。



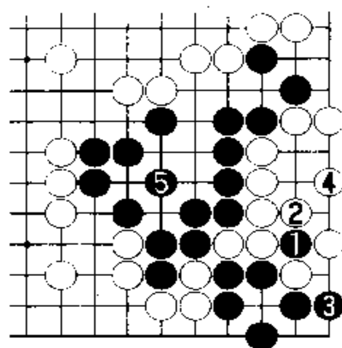
原图 391　　变化图

白②如提，黑❸先断再于❺位扑、❼位长，白棋仍不活。



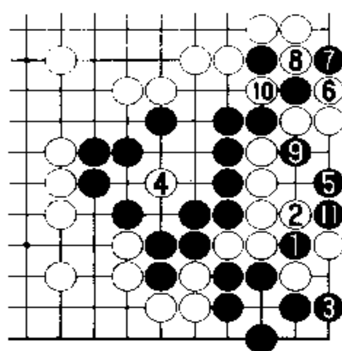
原图 391　　失败图

黑❶先点错误，以下行至白⑥白棋已活，黑棋失败。



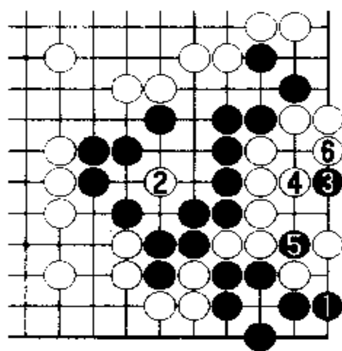
原图 392　　正解图

黑❶扑妙着，白②提黑❸做眼，白④也做眼，黑❸活棋双方满意。



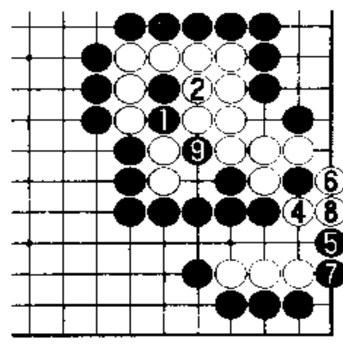
原图 392　　变化图

白④如点，黑❺也点，白⑥渡时黑❼扳妙，至黑⓫止成“金鸡独立”白棋失败。



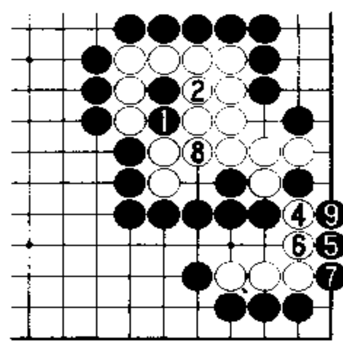
原图 392　　失败图

黑❶做眼错误，白②先点再于④位做眼，黑❸再扑为时已晚，白⑥活棋，黑棋失败。



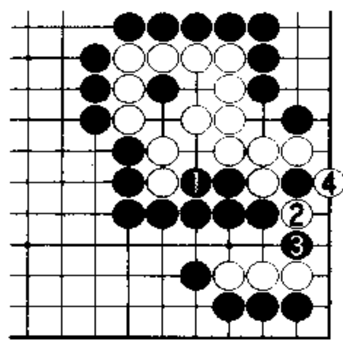
原图 393　　正解图

黑❶、❸连扑是好棋，白④打时黑❸点，以下行至黑❾，白棋被杀。❸=❶



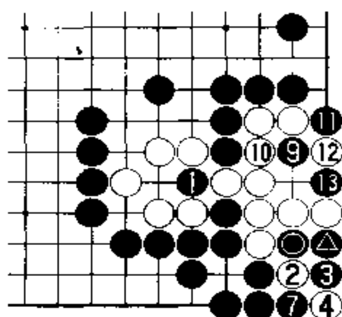
原图 393　　变化图

白⑥如接，黑❼仍退，然后再于❾位长，白棋仍不活。❸=❶



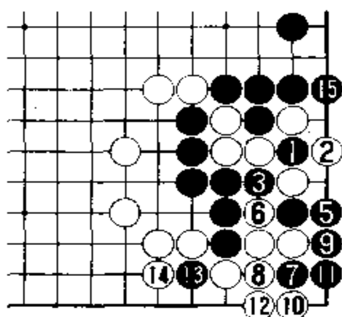
原图 393　　失败图

黑❶先破眼错误，白②打、④提已活棋，黑棋失败。



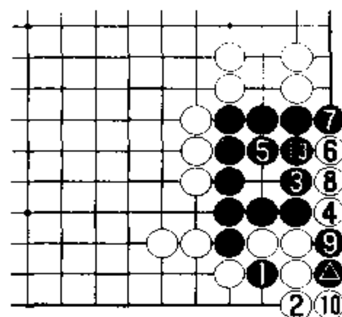
原图 394　　正解图

黑❶扑、白②打时黑❸多送一子妙，以下行至⓭，白棋被杀。❺＝▲　⑥＝●　⑧＝❸



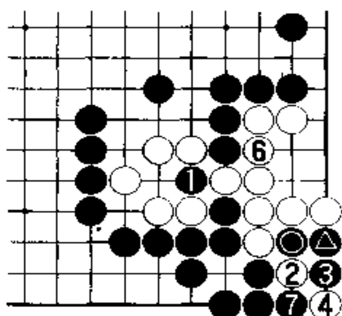
原图 395　　正解图

黑❶、❸必然，❺立、❼夹是妙着，❾位渡过可延气，行至⓯白棋被杀。④＝❶



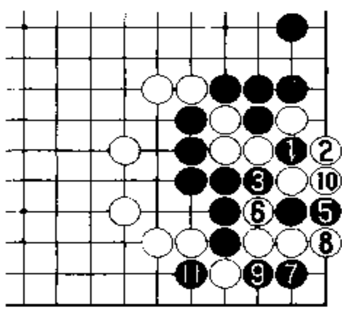
原图 396　　正解图

黑❶扑、❸曲好次序，以下行至⓫止，可吃白棋“接不归”。⓫＝❾　⑫＝▲



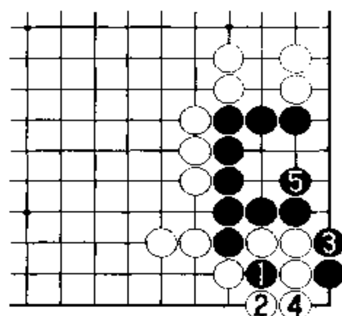
原图 394　　变化图

白⑥如接，黑❼打、❾提，白棋仍被杀。❺＝▲　⑧＝●　❾＝❸



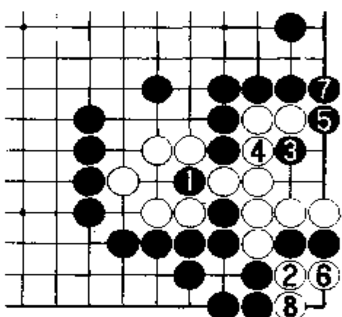
原图 395　　变化图

白⑧如立，被黑❾位断、⓫再打，白棋仍不活。④＝❶



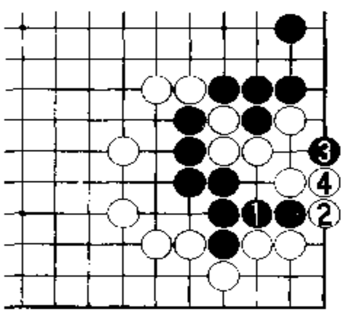
原图 396　　变化图

白②如提，黑❸退要打劫，白棋消劫，黑❺仍可活棋。



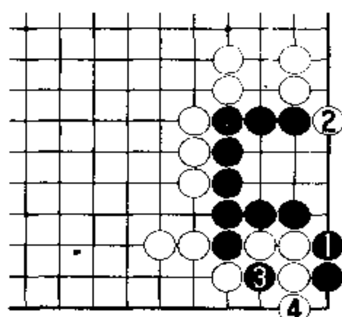
原图 394　　失败图

黑❺先夹是错着，白⑥、⑧位做眼可活棋，黑棋失败。



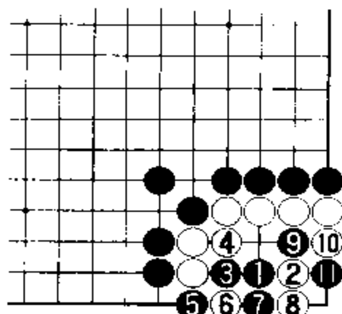
原图 395　　失败图

黑❶接、❸点是错着，白②、④安全渡过，黑棋失败。



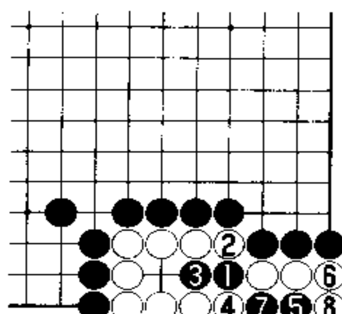
原图 396　　失败图

黑❶先退再于❸位扑错误，这时白④可以下立，黑因无法做活而失败。



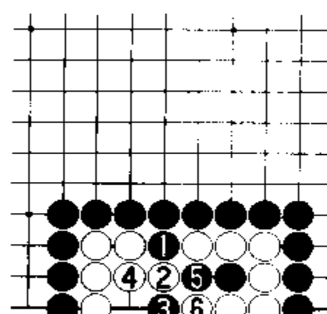
原图 397　　正解图

黑❶点是杀白棋的要点,❾、⓫是相关的好手,成“双倒扑”白棋被杀。



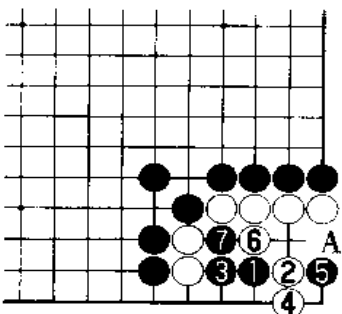
原图 398　　正解图

黑❶、❸是好次序,❺、❼是破眼的手筋,黑❾后成“双倒扑”,白棋被杀。❾=❼



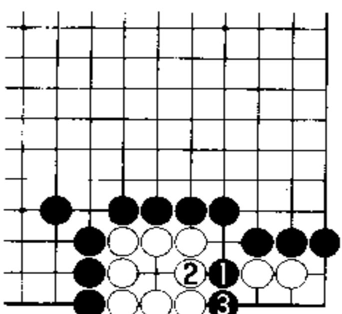
原图 399　　正解图

黑❶冲、❸夹是好棋,白④接时黑❺、❼成“双倒扑”而杀白棋。❼=❺



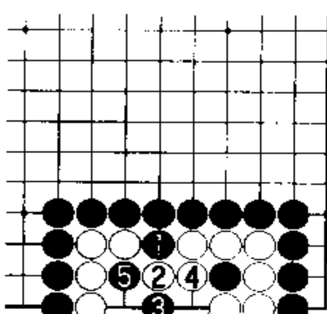
原图 397　　变化图

白④如立,黑❺点是好棋,再于❼位断,白棋因A位无法做眼而被杀。



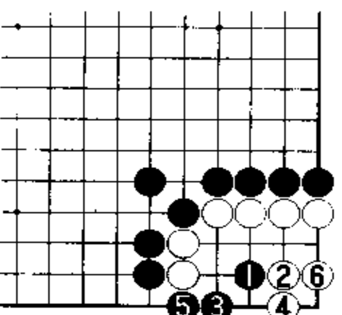
原图 398　　变化图

白②如在此做眼,黑❸位立,白棋仍不活。



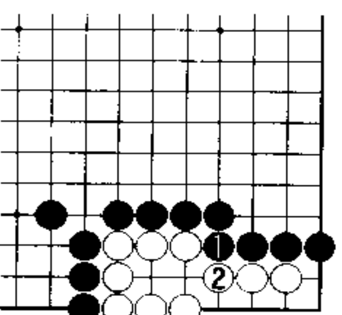
原图 399　　变化图

白④如在此位吃黑一子,黑❺位扑,白棋仍不活。



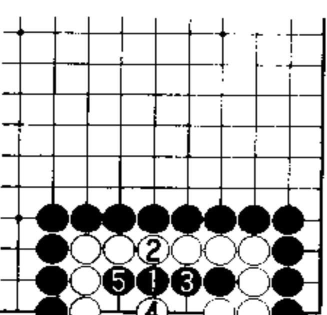
原图 397　　失败图

黑❸尖是错着,白于⑥位做眼可活棋,黑棋失败。



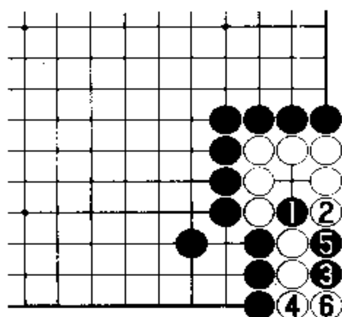
原图 398　　失败图

黑❶是错着,白②位挡后已活棋,黑棋失败。



原图 399　　失败图

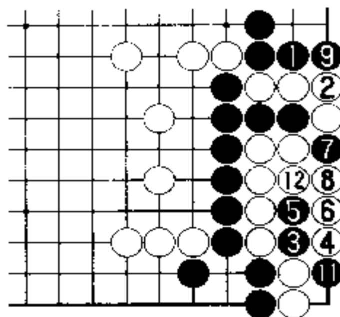
黑❶先点是错着,白②、④后可成“双活”,黑棋失败。



原图 400　　正解图

黑❶断、❸点是好棋，再走❺、❼二次扑，成“双倒扑”而杀白棋。

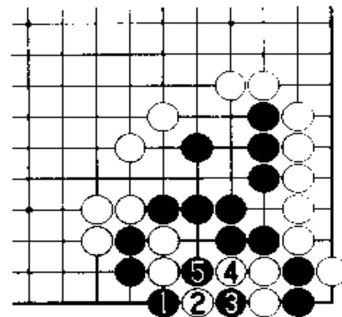
❼＝❸



原图 401　　正解图

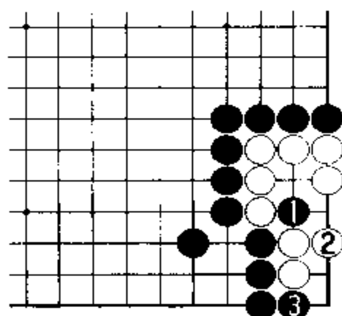
黑❶打，白②接必然，❸、❺的次序好，行至⓭成“双倒扑”而杀白棋。

⑩＝❼　⓭＝❸



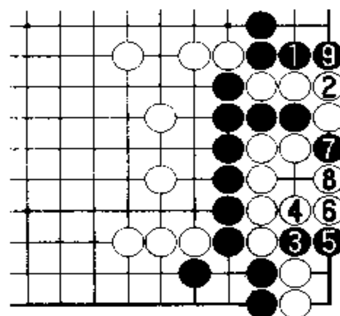
原图 402　　正解图

黑❶、❸是相关的好棋，白④提时黑❺成“双倒扑”，黑棋已活。



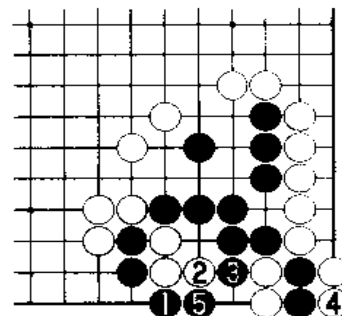
原图 400　　变化图

白②如走此位，黑❸位破眼，白棋仍不活。



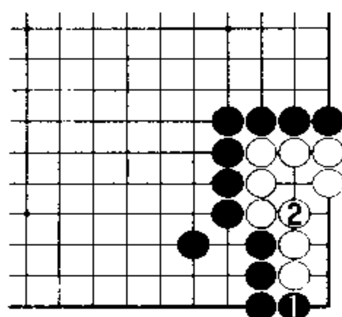
原图 401　　变化图

白④如在此位打，黑❺多送一子好，再于❼位扑、❾位打，可吃白棋“接不归”。



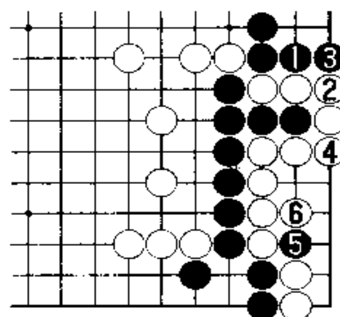
原图 402　　变化图

白②如曲，黑❸、❺打吃，还是活棋。



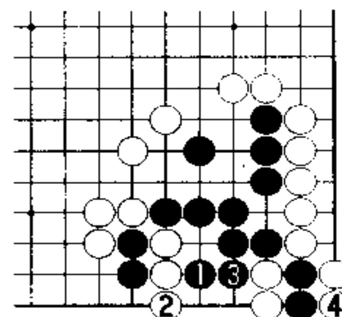
原图 400　　失败图

黑❶先冲错误，白②位做眼已活棋，黑棋失败。



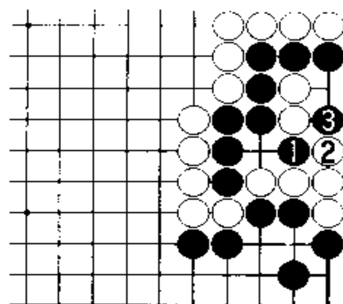
原图 401　　失败图

黑❶、❸先打是错着，白⑥打吃可活棋，黑棋失败。



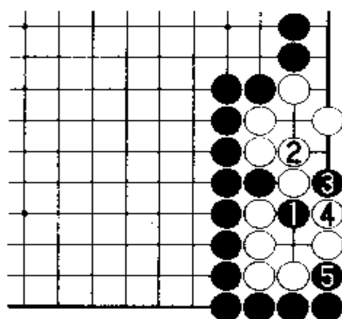
原图 402　　失败图

黑❶先夹错误，白②立、④提，黑因无法做出两只眼而失败。



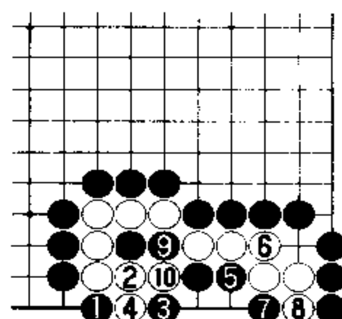
原图 403　　正解图

黑❶挖、❸扑是好棋，成“双倒扑”图形，白棋被杀。



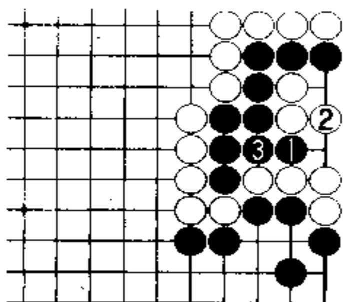
原图 404　　正解图

黑❶、❸的次序好，然后再于❺位打成“倒扑”图形，白棋被杀。



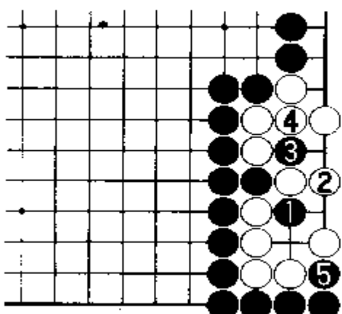
原图 405　　正解图

黑❶、❸好次序，❺、❼位将白气撞紧，再走⓫位成“倒扑”图形，白棋被杀。⓫ = ❺



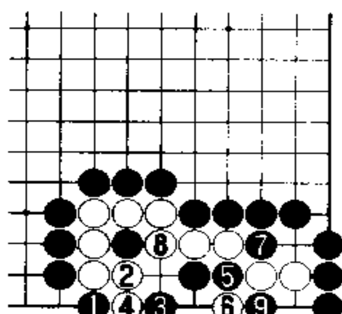
原图 403　　变化图

白②如立，黑❸位接，白棋仍不活。



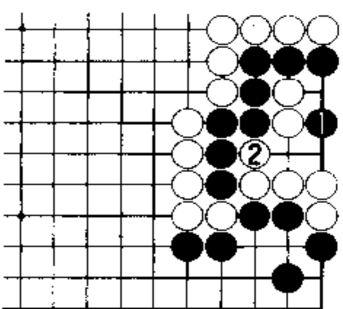
原图 404　　变化图

白②如立，黑❸先手打，再于❺位挤，白棋仍不活。



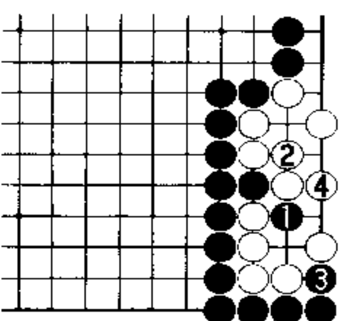
原图 405　　变化图

白⑥如扳，黑❼断、❾扑，白棋仍不活。



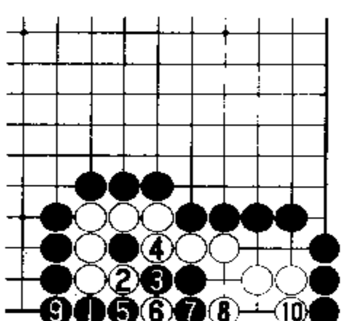
原图 403　　失败图

黑❶先夹是错误，白②位可紧气杀黑，黑棋失败。



原图 404　　失败图

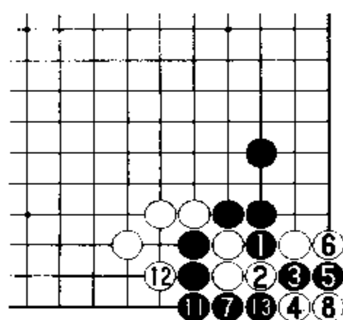
黑❸先吃四子是错着，白④可以弃子活棋，黑棋失败。



原图 405　　失败图

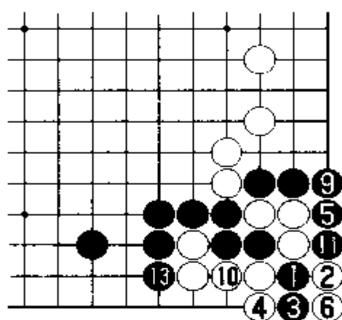
黑❸挤渡错误。白⑥扑是好棋，行至白⑩做眼活棋，黑棋失败。

第十三部分答案



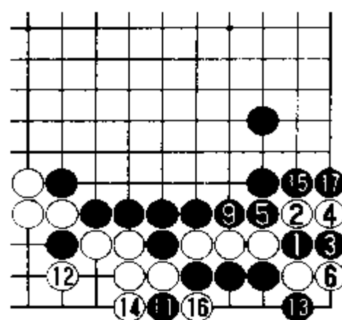
原图 406　　正解图

黑❶、❸、❺的次序好，❼打、❾扑是手筋，行至⓭形成"拔钉子"，白棋被杀。❾ = ❸　⑩ = ❸



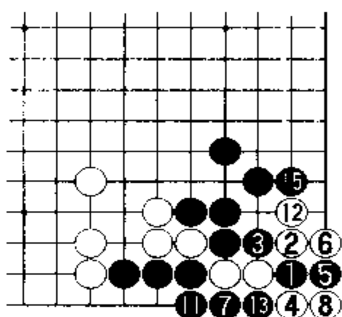
原图 407　　正解图

白⑩接时，黑⓫先打次序好，再于⓭位紧气，白棋被杀。❼ = ❶　⑧ = ❸　⑫ = ❶



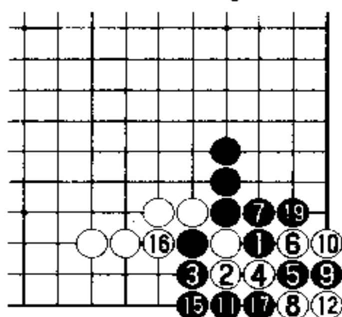
原图 408　　正解图

黑⓫、⓭两扳长一气，以下行至⓱止白棋被杀。❼ = ❶　⑧ = ❸　⑩ = ❶



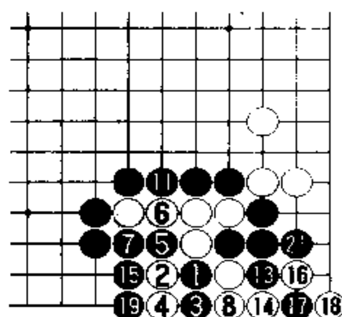
原图 409　　正解图

黑❶顶是妙手，白②扳时黑❸断、❺立，还原成"拔钉子"，白棋被杀。❾ = ❶　⑩ = ❺　⑭ = ❶



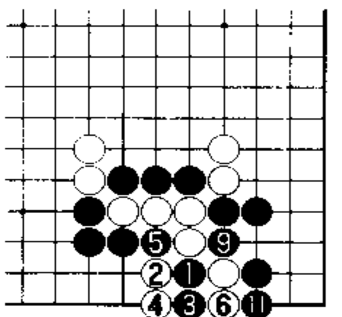
原图 410　　正解图

黑❶、❸的次序好，❺位再扳形成"拔钉子"，白棋被杀。[illegible] = ❸　⑭ = ❾　⑱ = ❺



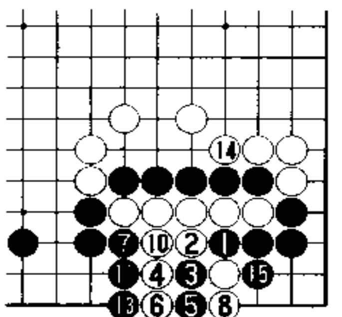
原图 411　　正解图

黑❶断、❸立是好棋。❺扑是妙手，至[illegible]白棋被杀。❾ = ❶　⑩ = ❸　⑫ = ❶　⑳ = ⓱



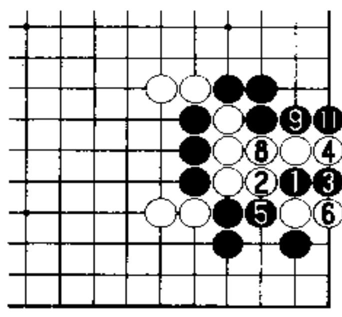
原图 412　　正解图

黑❶挤是巧妙的手筋，再于❸位立，成为"拔钉子"，白棋被杀。❼ = ❶　⑧ = ❸　⑩ = ❶



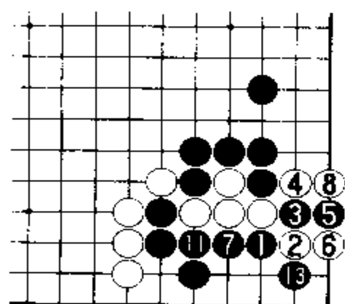
原图 413　　正解图

黑❶冲、❸断次序好，以下行至⓯止，白棋被杀。❾ = ❸　⑫ = ❺



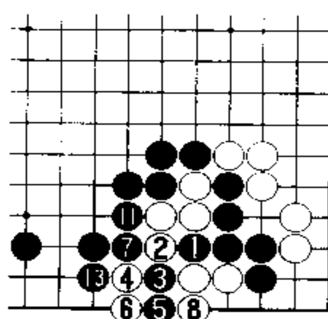
原图 414　　正解图

黑❶挖是准备"拔钉子"的手筋，以下行至[illegible]止，白棋被杀。❼ = ❶　⑩ = ❸



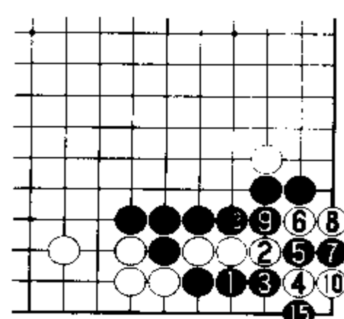
原图 415　　正解图

黑❶夹是好棋，再于❸断、❺立，形成“拔钉子”，白棋被杀。❾=❸ ⑩=❺ ⑫=❸



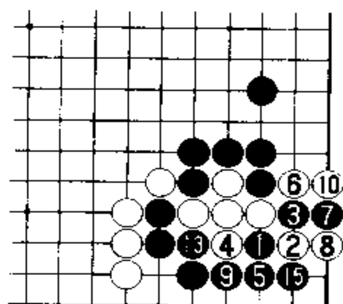
原图 416　　正解图

黑❶先冲，再于❸断、❸立形成“拔钉子”，白棋被杀。❾=❸ ⑩=❺ ⑫=❸



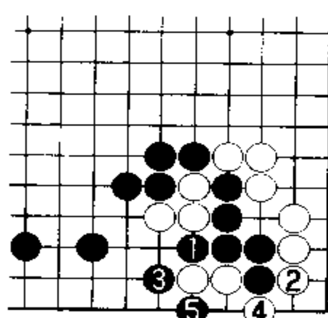
原图 417　　正解图

黑❶、❸两长是好棋，白④扳时黑❸位断，形成“拔钉子”，白棋被杀。⓫=❺ ⑫=❼ ⑭=❸



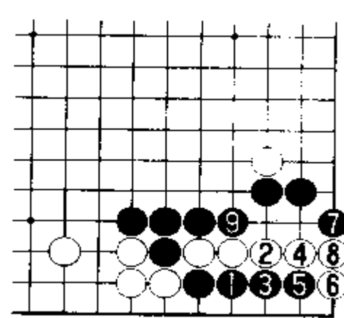
原图 415　　变化图

白①如先打吃，黑❸长，白棋仍不行。⓫=❸ ⑫=❼ ⑭=❸



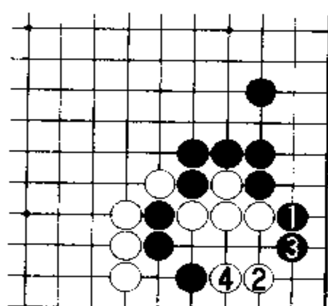
原图 416　　变化图

白②如夹，黑❸位扳，白棋仍不行。



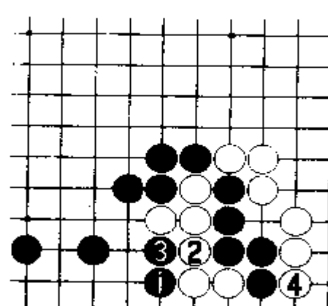
原图 417　　变化图

白④如长，黑❺也长，行至黑❾，白棋仍不行。



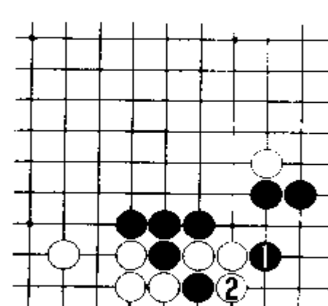
原图 415　　失败图

黑❶扳、❸长是错着，白棋②跳、④双，黑棋失败。



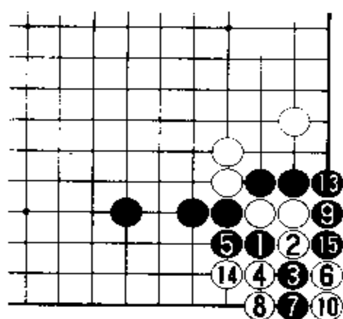
原图 416　　失败图

黑❶、❸紧气是错着，白②接、④夹，黑棋失败。



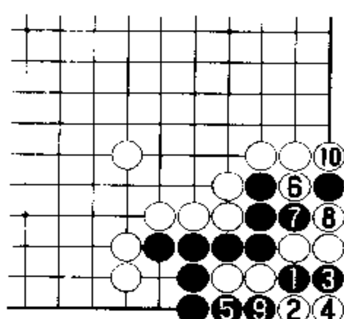
原图 417　　失败图

黑❶错误，白②打吃，黑棋失去了杀白二子的机会。



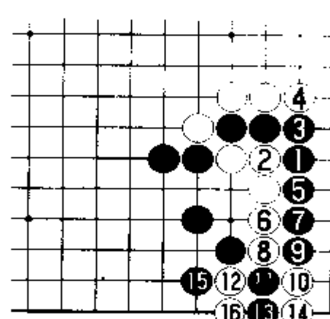
原图 418　　正解图

黑❶、❸两扳是好棋，再于❺位接，形成“拔钉子”，白棋被杀。⓫=❸ ⑫=❼



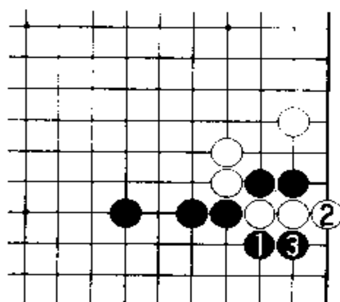
原图 419　　正解图

黑❶断、❸立是弃子的手筋，行至黑⓫止，白棋“接不归”，黑棋成功。⓫=❶



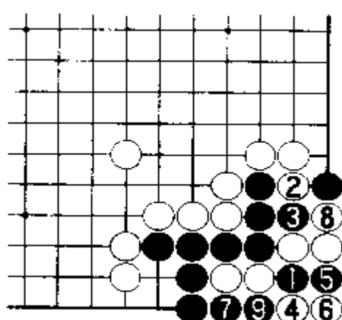
原图 420　　正解图

黑❶尖是杀白二子的好棋。白⑩扳时黑⓫断，形成“拔钉子”，白棋被杀。⓱=⓫



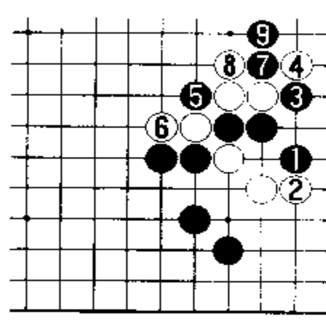
原图 418　　变化图

白②如立，黑❸紧气白棋仍被杀。



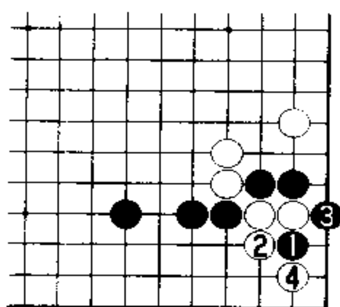
原图 419　　变化图

白②如冲，黑❸挡，至黑❾止，还原成正解图。



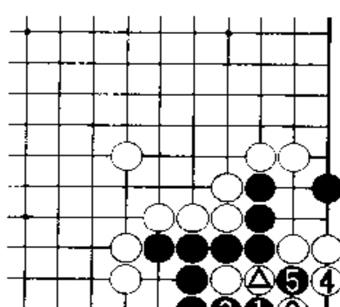
原图 420　　变化图

白②如挡，黑❸先扳、再于❺、❼位断，白⑧打时黑❾长，白棋损失严重。



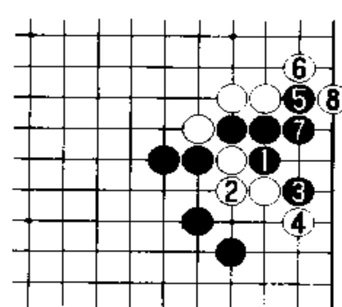
原图 418　　失败图

黑❶夹是错着，白②曲、④打，黑棋失败。



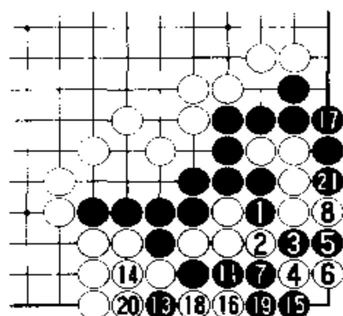
原图 419　　失败图

黑❶托是错着，白②虎、④做眼是妙手。再于⑥位提，成“花六”形黑棋失败。⑥=▲



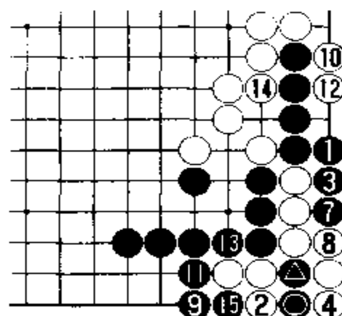
原图 420　　失败图

黑❶打错误，白②接、④扳，至白⑧止，黑棋失败。



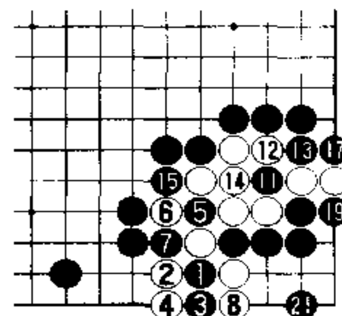
原图 421　　正解图

黑❶、❸形成“拔钉子”，⓭、⓯两扳长一气，行至㉑，白棋被杀。❾=❸　⑩=❺　⑫=❸



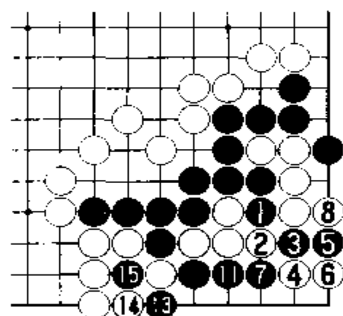
原图 422　　正解图

黑❶立是杀白角的手筋，白②打时黑❸曲，形成“拔钉子”，白棋被杀。❺=▲　⑥=●



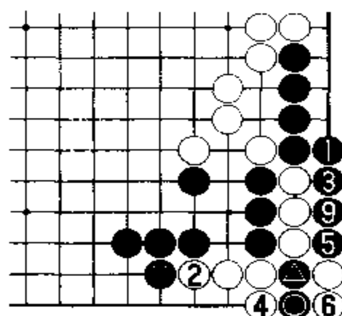
原图 423　　正解图

黑❶、❸形成“拔钉子”，❺扑、⓫断都是紧气的手筋，至㉑跳白棋被杀。❾=❶　⑩=❸　⑯=❺　⑱=⓫　⑳=❶



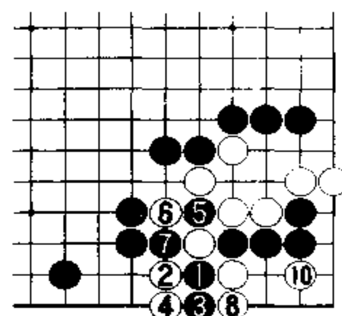
原图 421　　变化图

黑⓭打时，白⑭只能做劫，黑⓯提，双方劫争。❾=❸　⑩=❺　⑫=❸



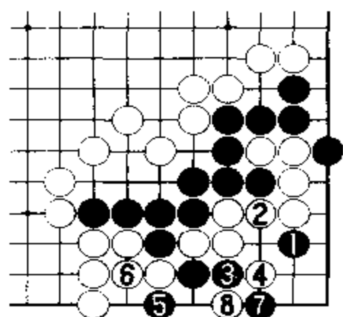
原图 422　　变化图

白②如长，黑❸以下还是“拔钉子”，行至⓫止，白棋仍不行。❼=▲　⑧=●　⑩=▲



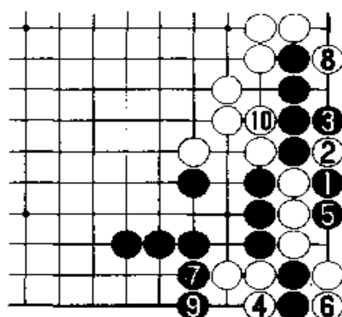
原图 423　　变化图

黑❾扑时，白⑩如不提，则成“打劫”。❾=❶



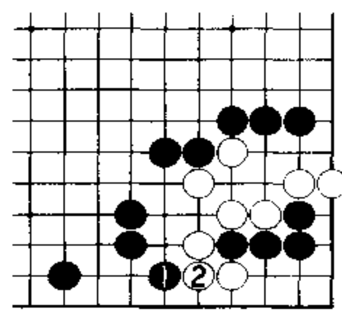
原图 421　　失败图

黑❶靠是错着，白②接、至⑧止，黑棋失败。



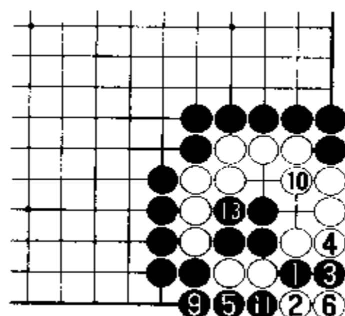
原图 422　　失败图

黑❶先扳是错着，白②扑、④打成“眼杀”，黑棋失败。



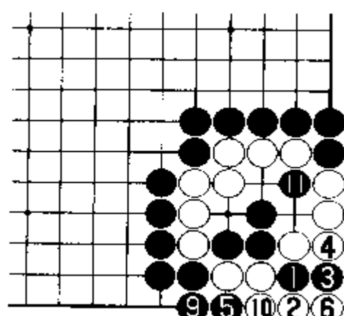
原图 423　　失败图

黑❶尖是错着，白②接，黑棋失败。



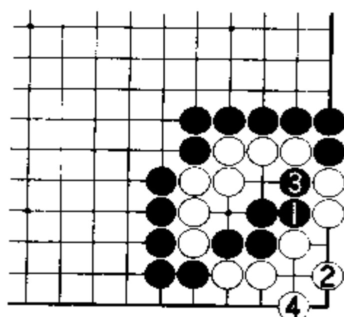
原图 424　　正解图

黑❶、❸利用"拔钉子"先手破角眼，再于⓭位团，白角被杀。⓫ = ❶ ⑧ = ❸　⑫ = ❶



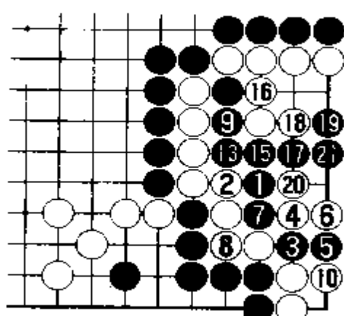
原图 424　　变化图

白⑩如做眼，黑⓫断，白棋仍不活。❼ = ❶ ⑧ = ❸



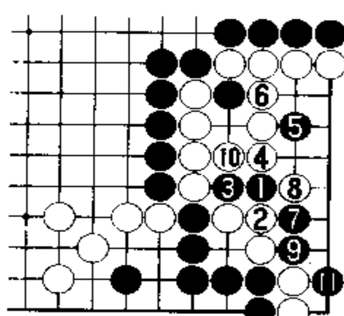
原图 424　　失败图

黑❶挤是错着，白②、④可弃子活角，黑棋失败。



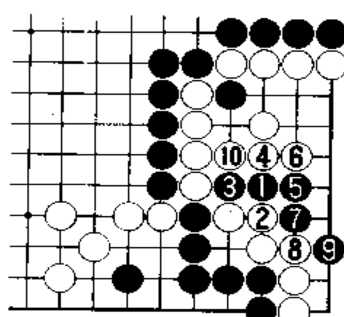
原图 425　　正解图

黑❶点正确。黑❸、❺是紧气的手筋，至㉑止，白棋两边不入气，黑棋成功。⓫ = ❸ ⑫ = ❺　⑭ = ❸



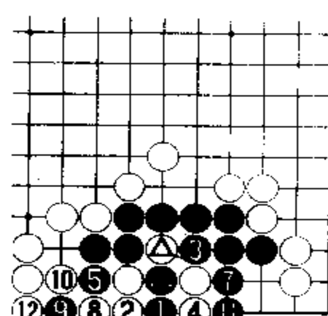
原图 425　　变化图

白②如团、黑❸断，白④好棋，黑❺妙！行至⓫止黑棋已活。



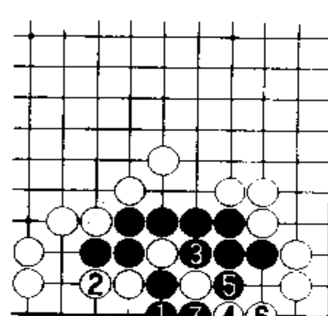
原图 425　　失败图

黑❺立是错着，白⑥挡行至白⑩接，黑棋失败。



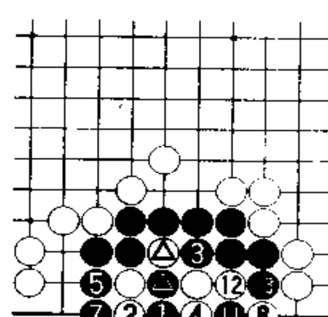
原图 426　　正解图

黑❶立正确。❺、❼紧气至⓭止，白棋"接不归"黑棋已活。⑥ = △ ⓭ = ▲



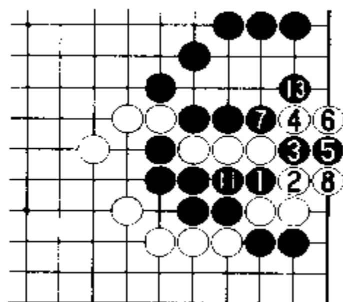
原图 426　　变化图

白②如长，黑❸提，至黑❼止仍是活棋。



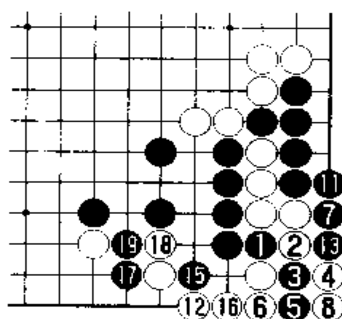
原图 426　　失败图

白⑥提后，黑❼挡是错着，白⑧渡过，至⑭止，双方劫争黑棋失败。⑥ = △ ❾ = ▲　⑩ = ❶　⑭ = △



原图 427　　正解图

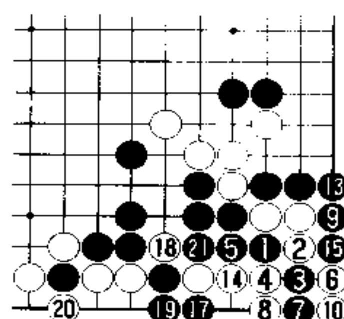
黑❶挖、❸断是妙手，再于❺、❼形成"拔钉子"白棋被杀。❾＝❸ ⑩＝❺　⑫＝❸



原图 428　　正解图

黑❶冲、❸断正确。黑⓯夹妙！白棋被杀。

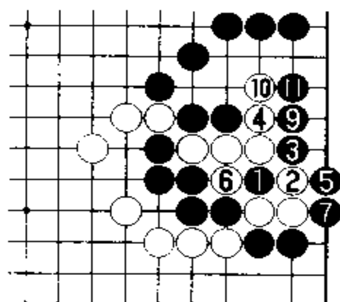
❾＝❸　⑩＝❺　⑭＝❸



原图 429　　正解图

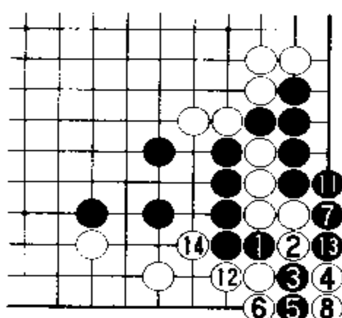
黑❶、❸两扳形成"拔钉子"，⓯再扳是紧气的好棋，至㉑止，白棋被杀。

⓫＝❸　⑫＝❼　⑯＝❸



原图 427　　变化图

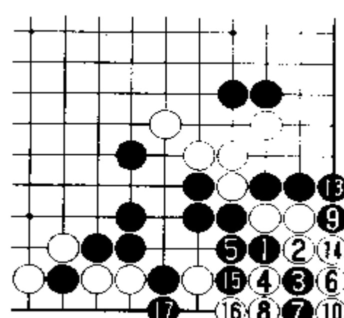
白④如曲，黑❺、❼滚打正确。至黑⓫长，白棋仍不活。⑧＝❶



原图 428　　变化图

白⑫如长，黑⓭打吃，白⑭只得如此，黑⓯提，黑棋成功。❾＝❸

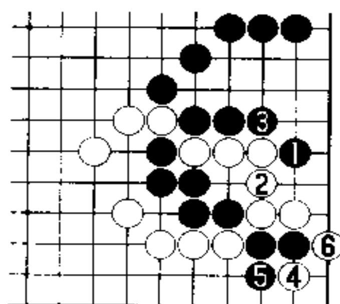
⑩＝❺　⓯＝❸



原图 429　　变化图

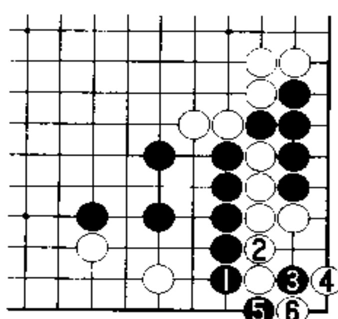
白⑭如做眼，黑⓯冲、⓱立，白棋仍不活。

⓫＝❸　⑫＝❼



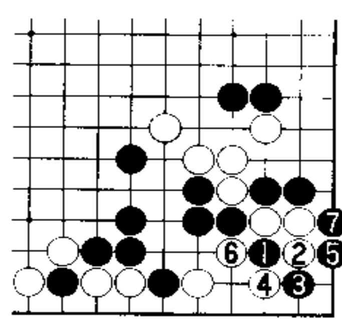
原图 427　　失败图

黑❶托是错着，白②接、④夹，是手筋，⑥位再渡黑棋失败。



原图 428　　失败图

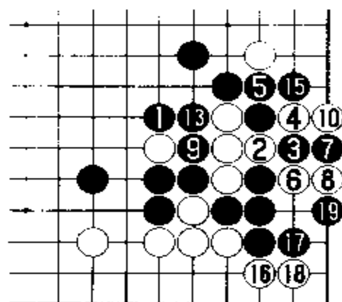
黑❶挡是错着，白②接、④夹、再于⑥位扑形成劫杀，黑棋失败。



原图 429　　失败图

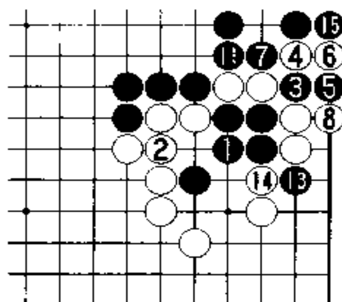
黑❺滚打是错着，行至白⑧接黑棋失败。

⑧＝❶



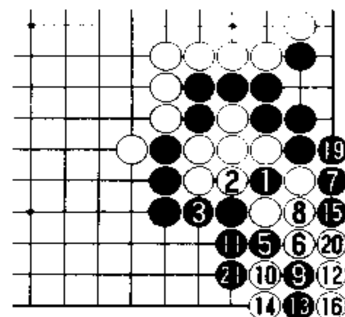
原图 430　　正解图

黑❶夹是好棋,❸、❺形成"拔钉子",白棋被杀。
⓫=❸　⑫=❼　⑭=❸



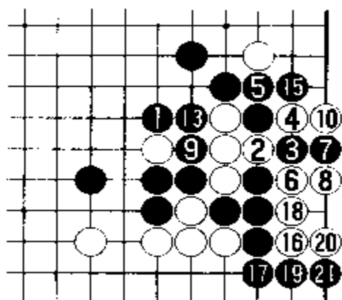
原图 431　　正解图

黑❶先团,白②接后黑❸、❺成"拔钉子",白棋被杀。❾=❸
⑩=❺　⑫=❸



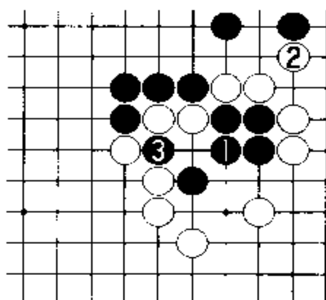
原图 432　　正解图

黑❶扑、❸打先手紧气,再于❺、❾两扳形成"拔钉子",白棋被杀。
④=❶　⓱=❾　⑱=⓭



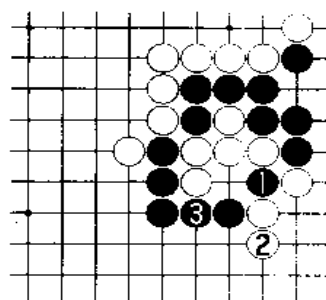
原图 430　　变化图

白⑯如夹,黑⓱立至㉑止,白棋仍不行。
⓫=❸　⑫=❼　⑭=❸



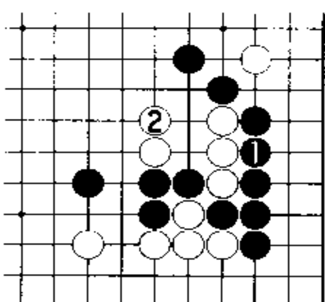
原图 431　　变化图

白②如尖,黑❸扑,白二子被吃。



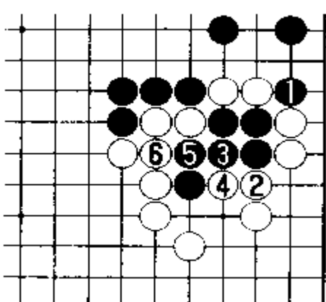
原图 432　　变化图

白②如长,黑❸打吃,白棋仍被杀。



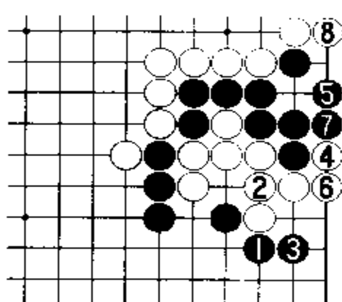
原图 430　　失败图

黑❶接是错着,白②双,黑棋失败。



原图 431　　失败图

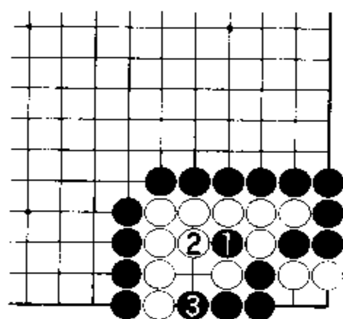
黑❶先断是错着,白②打吃,黑棋不活。



原图 432　　失败图

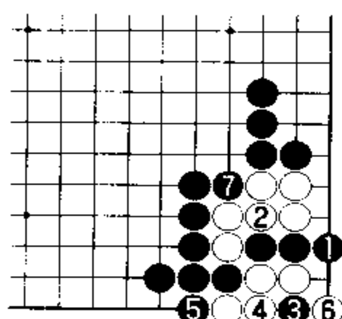
黑❶扳是错着,白②接可长气,对杀结果黑棋失败。

第十四部分答案



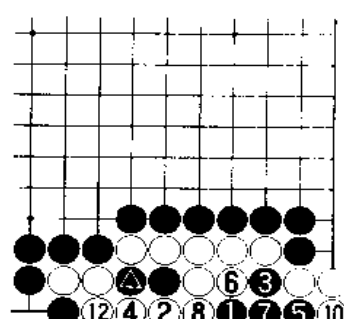
原图 433　　正解图

黑❶扑、❸长次序好，形成“金鸡独立”，白棋被杀。



原图 434　　正解图

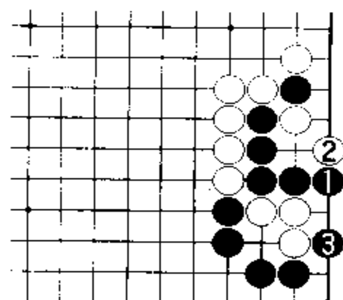
黑❶立是好棋，行至黑❼成“金鸡独立”，白角被杀。



原图 435　　正解图

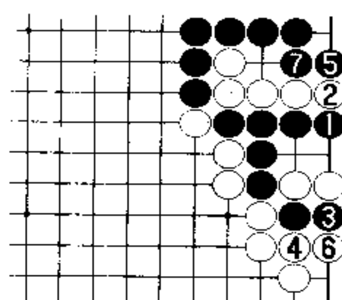
黑❶、❸是手筋，❼接、❾扑次序好，行至⓭白棋被杀。❾＝▲

⓫＝❼　⓭＝❸



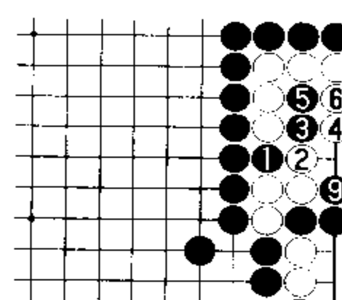
原图 436　　正解图

黑❶立是要点，再于❸位扳，白棋三子被杀。



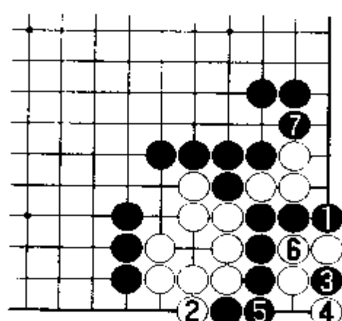
原图 437　　正解图

黑❶、❸两立是相关的妙手，再于❺、❼位紧气，白棋被杀。



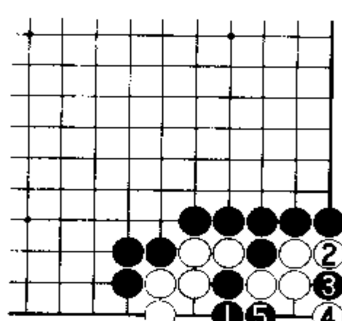
原图 438　　正解图

黑❶、❸、❺妙手连发，❼扑、❾曲好次序，白棋被杀。❼＝❸　⑧＝❺



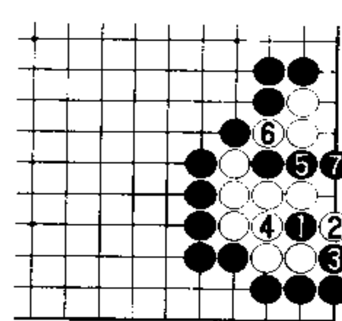
原图 439　　正解图

黑❶立是要点，❸扑、❺接次序好，再于❼位紧气，白棋被杀。



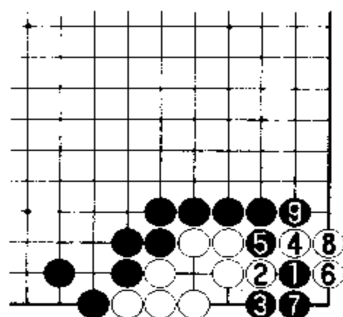
原图 440　　正解图

黑❶立、❸扑次序极好，再于❺位曲，白棋被杀。



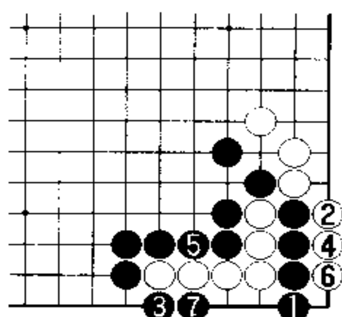
原图 441　　正解图

黑❶挖，❸打次序好，❺、❼两立是手筋，白棋被杀。



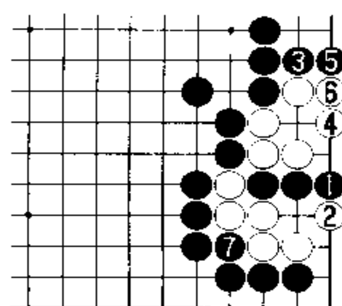
原图 442　　正解图

黑❶飞、❸扳是要点，以下行至黑❾止成“金鸡独立”，白角被杀。



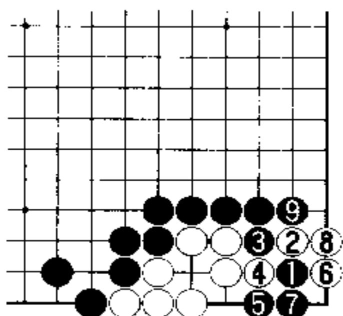
原图 443　　正解图

黑❶立是长气的要点，白棋因差一气而被杀。



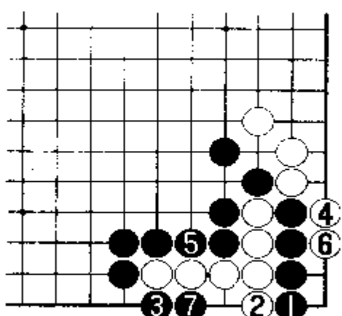
原图 444　　正解图

黑❶立是好棋，以下行至黑❼止，成“金鸡独立”，白棋被杀。



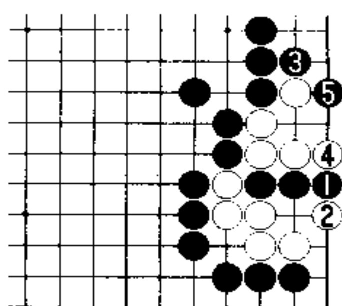
原图 442　　变化图

白②如跨，黑❸至❾止，白角仍不活。



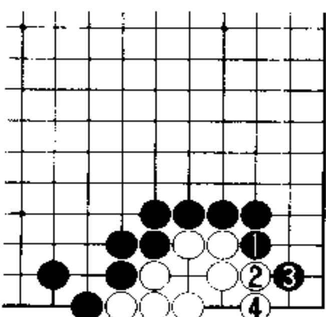
原图 443　　变化图

白②如走这边也不行，结果还是被杀。



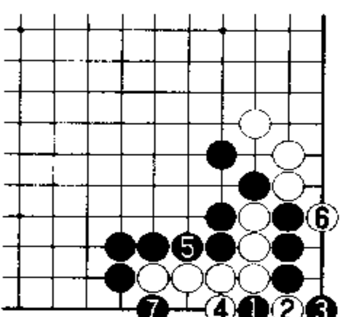
原图 444　　变化图

④如打吃，黑❺也打，白棋仍不活。



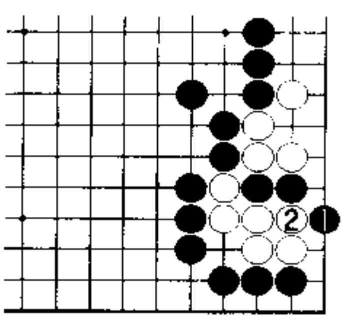
原图 442　　失败图

黑❶位曲是错着，白②、④简单做活，黑棋失败。



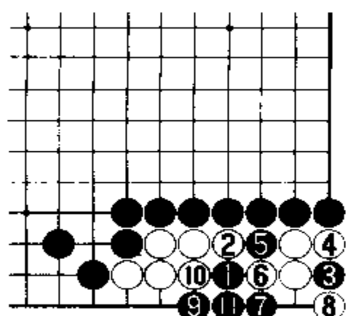
原图 443　　失败图

黑❶先扳是错着，白②扑、④打成劫杀，黑棋失败。⑧=②



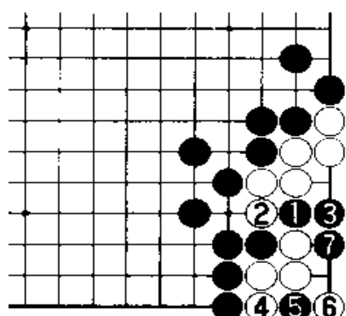
原图 444　　失败图

黑❶尖是错着，白②打吃可以活棋，黑棋失败。



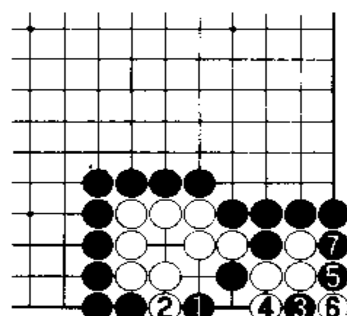
原图 445　　正解图

黑❶是好棋，❶、❺的次序好，行至⓫接成"金鸡独立"，白角被杀。



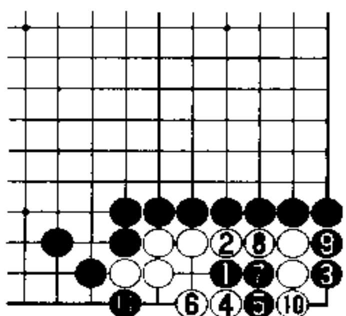
原图 446　　正解图

黑❶挖是手筋，❸、❺次序好，再于❼位曲，成"金鸡独立"，白角被杀。



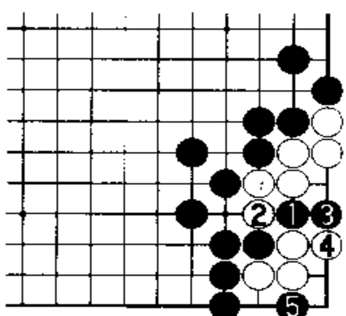
原图 447　　正解图

黑❶尖是好棋，❸位是绝妙好点，行至黑❼成"金鸡独立"，白角被杀。



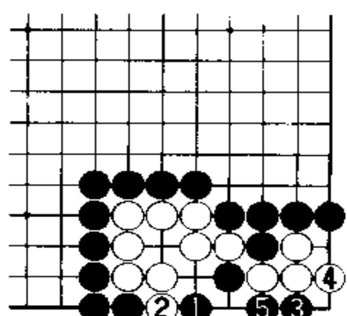
原图 445　　变化图

白④如夹，黑❺打、❼接至⓫止，白棋仍不活。



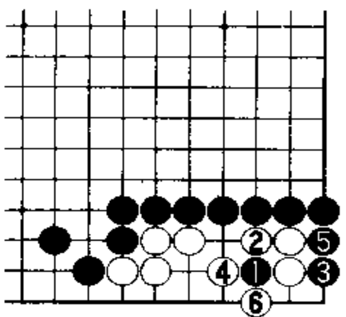
原图 446　　变化图

白④如挡，黑❺位破眼，白棋仍不活。



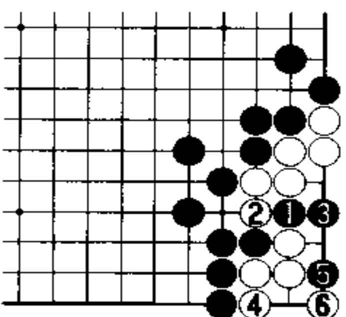
原图 447　　变化图

白④如立，黑❺位退，白棋仍不活。



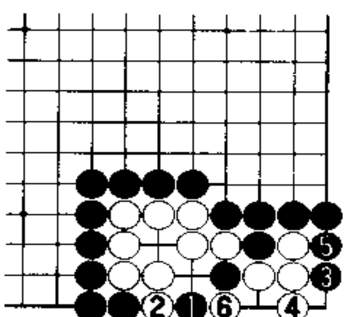
原图 445　　失败图

黑❶是错着，白②至⑥可做眼活棋，黑棋失败。



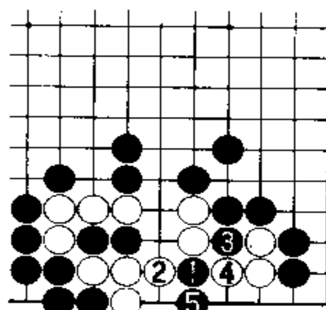
原图 446　　失败图

黑❺是错着，白⑥位扑成劫杀，黑棋失败。



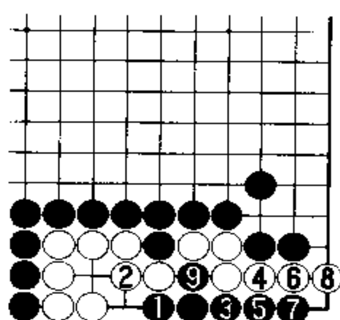
原图 447　　失败图

黑❶是错着，白④、⑥可以做成劫，黑棋失败。



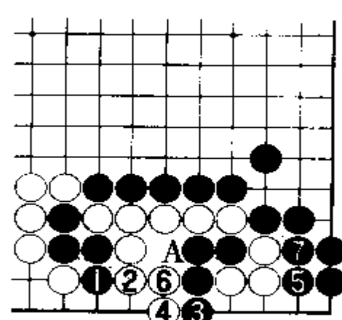
原图 448　　正解图

黑❶位顶是要点，再于❸冲、❺立成“金鸡独立”，白棋被杀。



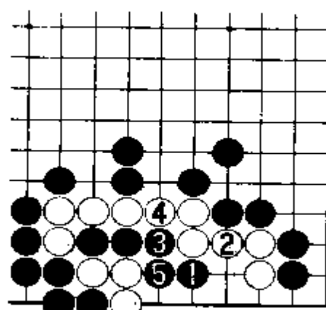
原图 449　　正解图

黑❶长是手筋，白②接时黑❸至❼着法紧凑，再于❾位断，白棋被杀。



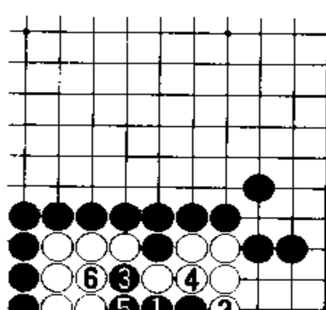
原图 450　　正解图

黑❶先延气，再于❸位立，次序极好，行至黑❼成“金鸡独立”，白棋被杀。



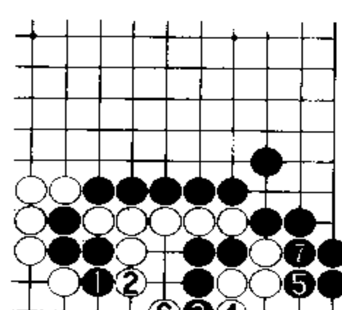
原图 448　　变化图

白②如接，黑❸长、❺接，白棋仍不活。



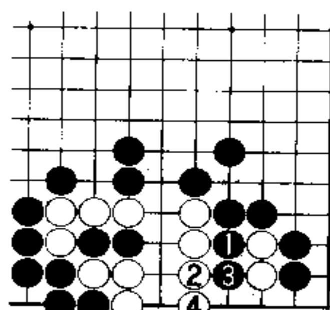
原图 449　　变化图

白②如立，黑❸打、❺接，再于❼位打，白棋仍不活。❼＝❸



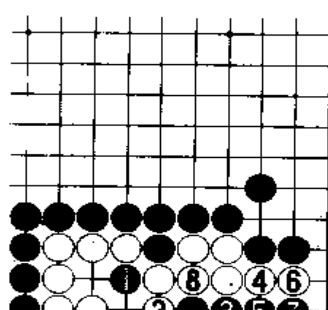
原图 450　　变化图

白④如走这边，结果仍是被杀。



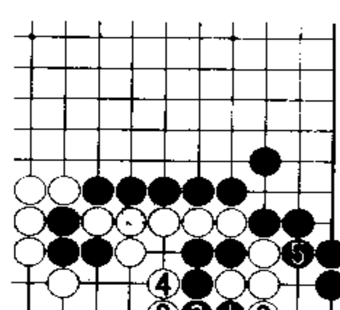
原图 448　　失败图

黑❶先冲是错着，白②、④弃两子可以活棋，黑棋失败。



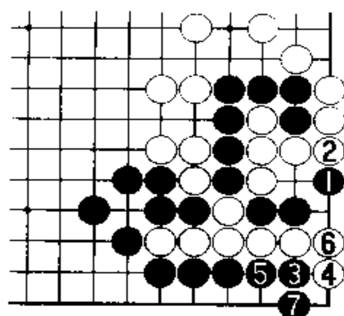
原图 449　　失败图

黑❶位断是错着，白②位立行至⑧止，黑棋失败。



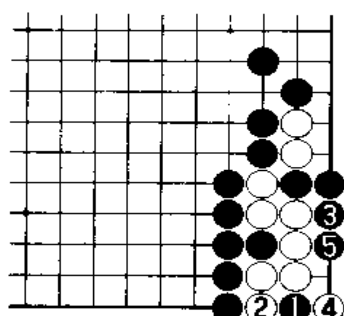
原图 450　　失败图

黑❸扳是错着，以下行至白⑥，黑棋失败。



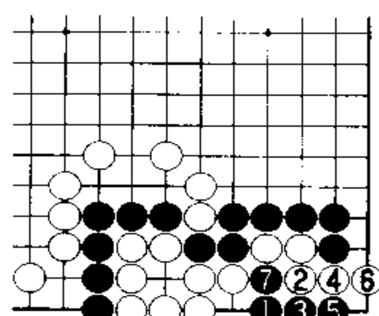
原图 451　正解图

黑❶尖是妙手，再于❸夹、❺打、❼立成“金鸡独立”，白棋被杀。



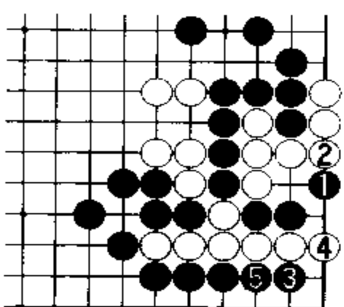
原图 452　正解图

黑❶是破眼的要点，以下行至黑❺成“金鸡独立”，白棋被杀。



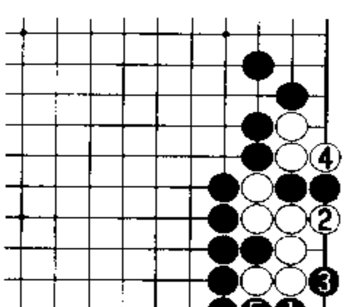
原图 453　正解图

黑❶位点是手筋，❸、❺次序好，再于❼位断成“金鸡独立”，白棋被杀。



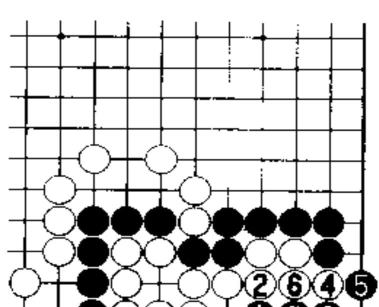
原图 451　变化图

白④如立，黑❺位紧气，白棋仍不活。



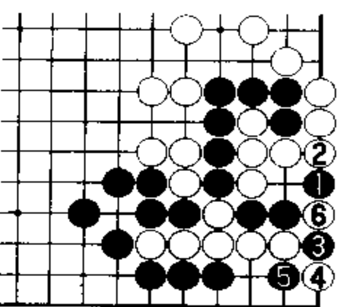
原图 452　变化图

白②如打，黑❸扳、❺接，白棋仍不活。



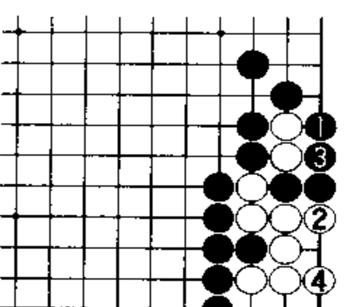
原图 453　变化图

白②如接，黑❸位跳是妙手，行至黑❼白棋仍不活。



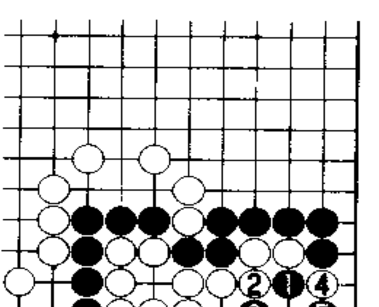
原图 451　失败图

黑❸扳是错着，白④位打成劫杀，黑棋失败。



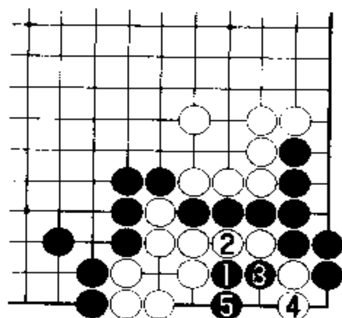
原图 452　失败图

黑❶打吃是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



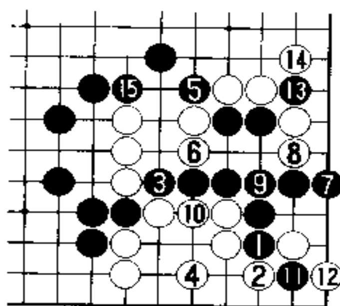
原图 453　失败图

黑❶打、❸扳是错着，白④断成打劫，黑棋失败。



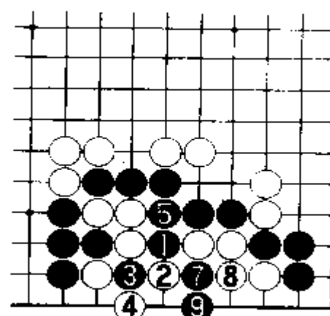
原图 454　　正解图

黑❶点、❸断是手筋，再于❺位立成"金鸡独立"，白棋被杀。



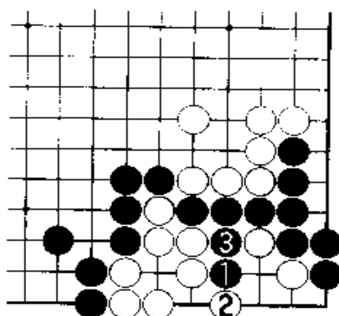
原图 455　　正解图

黑❶先冲再于❸、❺两断次序好。⓫、⓭弃两子妙，白棋两边不能入气，对杀黑胜。



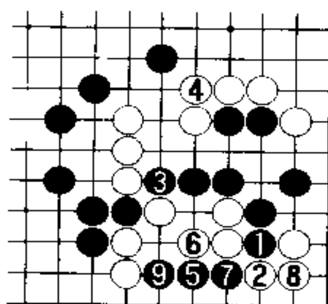
原图 456　　正解图

黑❶挖、❸扑是妙手，行至黑❾成"金鸡独立"白棋被杀。⑥=❸



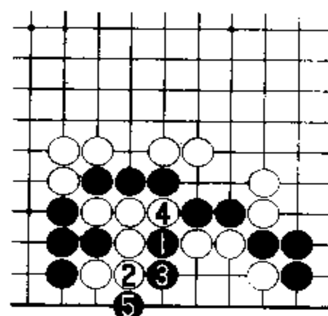
原图 454　　变化图

白②如扳，黑❸位接，白棋仍不活。



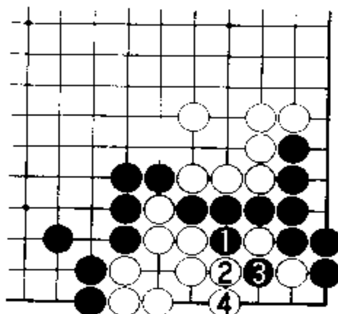
原图 455　　变化图

白④如接，黑❺先点再于❼断、❾长，白棋仍被杀。



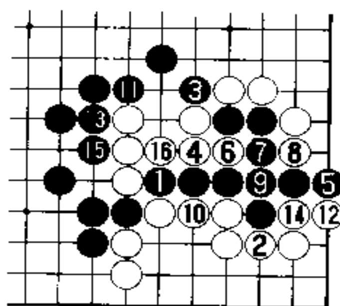
原图 456　　变化图

白②如接，黑❸立、❺扳，白棋仍不行。



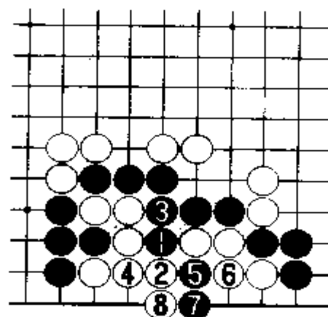
原图 454　　失败图

黑❶冲、❸提是错着，白④位做眼可以活棋，黑棋失败。



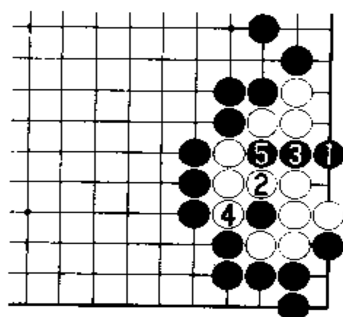
原图 455　　失败图

黑❶、❸先断是错着；以下行至⑯，黑棋因差一气而失败。



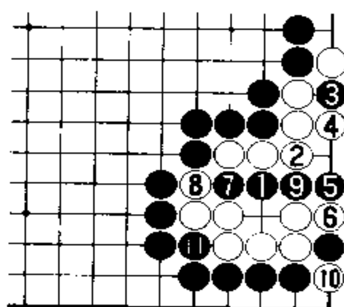
原图 456　　失败图

黑❸打是错着，白④位接至⑧位打，黑棋失败。



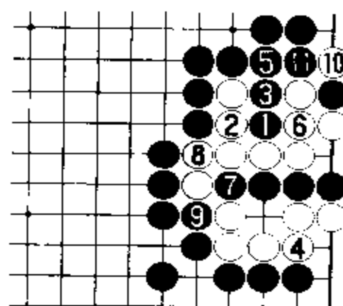
原图 457　　正解图

黑❶点是手筋，白②打时黑❸长、❺断成"金鸡独立"，白棋被杀。



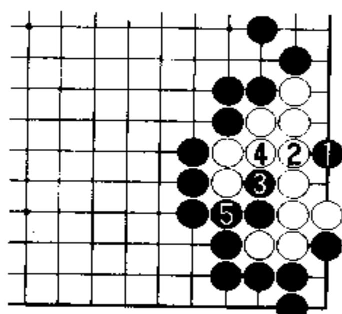
原图 458　　正解图

黑❶点、❸扑次序好，行至⓫成"金鸡独立"白棋被杀。



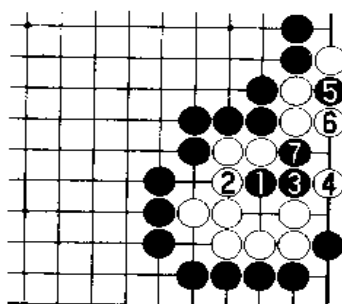
原图 459　　正解图

黑❶位点是妙手，❼位挤是手筋，行至⓫止成"金鸡独立"，白棋被杀。



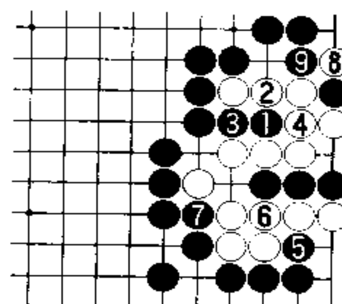
原图 457　　变化图

白②如接，黑❸位破眼，白棋仍不活。



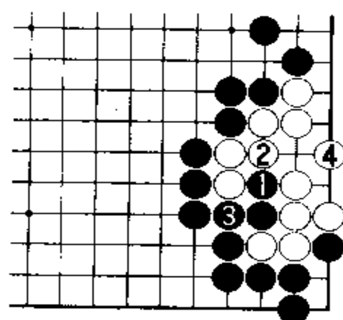
原图 458　　变化图

白②如接，黑❸位立至❼位断，白棋仍不活。



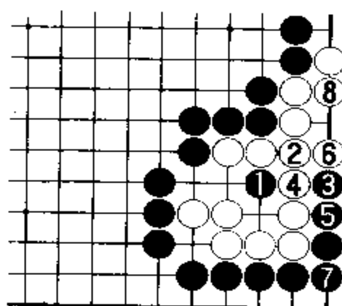
原图 459　　变化图

白②如接，黑❸位接至❾位破眼，白棋仍不活。



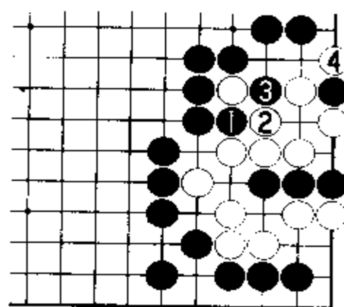
原图 457　　失败图

黑❶先冲是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



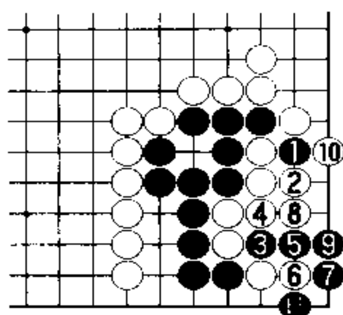
原图 458　　失败图

黑❸先点是错着，白④至⑧可以做眼活棋，黑棋失败。



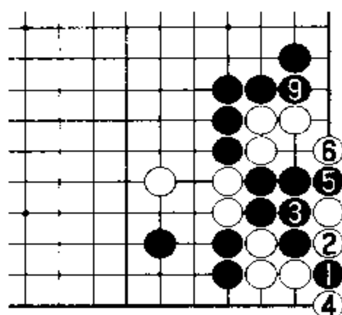
原图 459　　失败图

黑❶打吃是错着，白②做眼、④位再提可以活棋，黑棋失败。



原图 460　　正解图

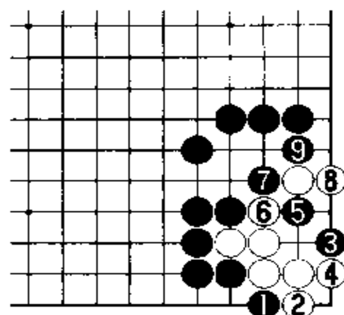
黑❶、❸两断次序好，❺立、❼扳是手筋，行至⓫已活棋。



原图 461　　正解图

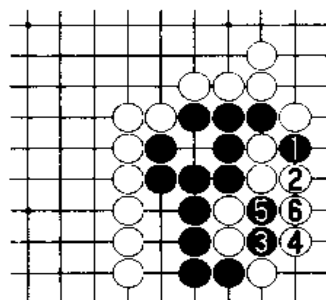
黑❶扳是手筋，白②断时黑❸、❺两打，再于❾位紧气，白棋被杀。

❼＝❶　⑧＝②



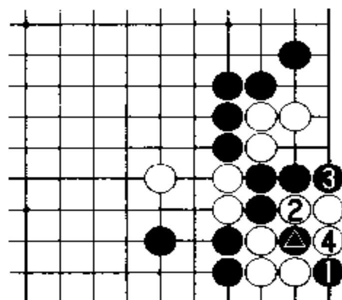
原图 462　　正解图

黑❶扳、❸点次序好，❺尖、❼断是手筋，❾位再打白棋被杀。



原图 460　　变化图

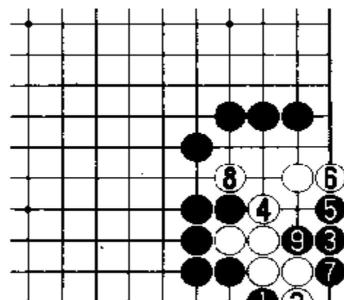
白④如反打，黑❺提两子可以活棋。



原图 461　　变化图

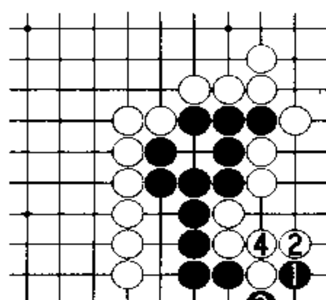
白②如断，黑❸位打成"倒扑子"，白棋仍不行。

❺＝▲



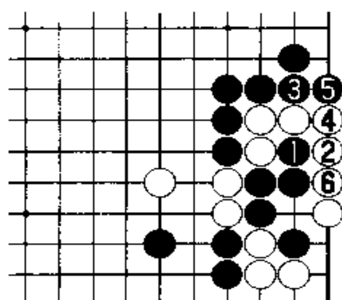
原图 462　　变化图

白④如挡，黑❺长至❾止，白棋仍不活。



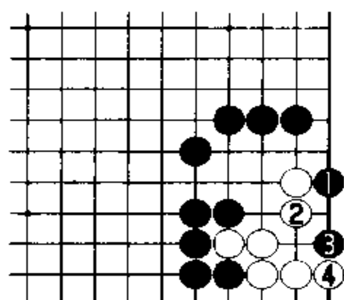
原图 460　　失败图

黑❶夹是错着，白②扳、④接黑棋失败。



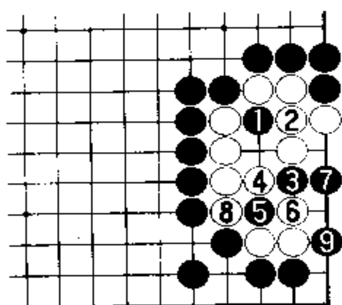
原图 461　　失败图

黑❶紧气是错着，白②扳至⑥位接，黑棋反而被杀。



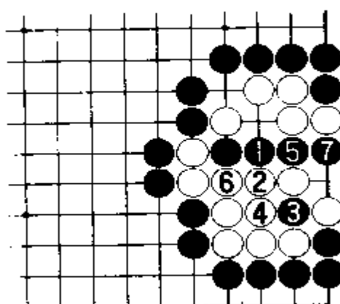
原图 462　　失败图

黑❶是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



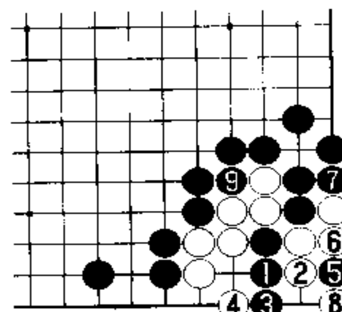
原图 463　　正解图

黑❶断、❸靠是相关的手筋，❺挖至❾渡着法紧凑，白棋两边无法紧气被杀。



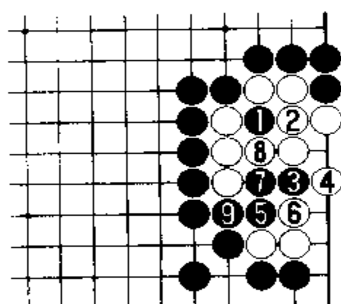
原图 464　　正解图

黑❶长、❸扑是绝妙的手筋，再于❺长、❼立，成“金鸡独立”白棋被杀。



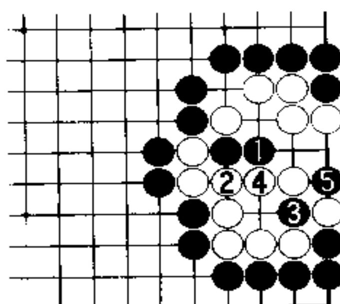
原图 465　　正解图

黑❶立是绝对的一着，❺位夹是妙手，行至黑❾成“金鸡独立”白棋被杀。



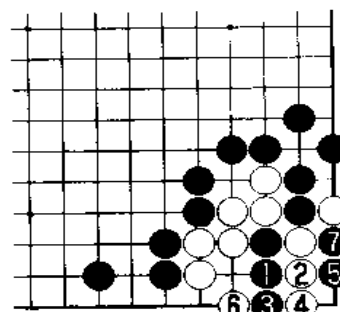
原图 463　　变化图

白④如扳，黑❺尖是妙手，行至黑❾白棋仍不活。



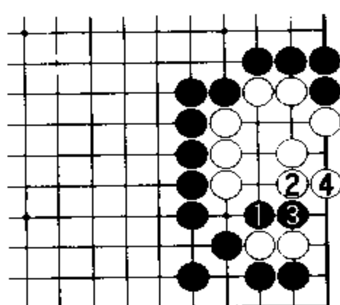
原图 464　　变化图

白②如接，黑❸扑、❺提，白棋仍不活。



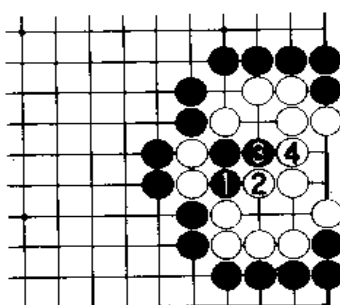
原图 465　　变化图

白④如挡角，黑于❺、❼位做眼，白棋仍不活。



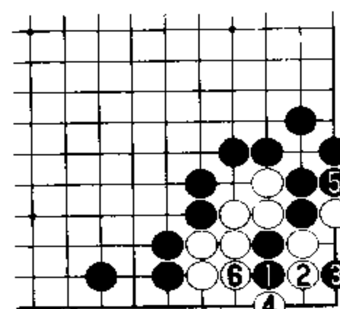
原图 463　　失败图

黑❶位扳是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



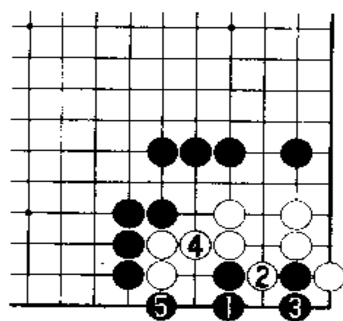
原图 464　　失败图

黑❶吃二子是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



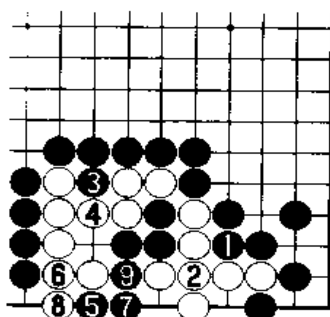
原图 465　　失败图

黑❸点次序错误，白④、⑥提子可以活棋，黑棋失败。



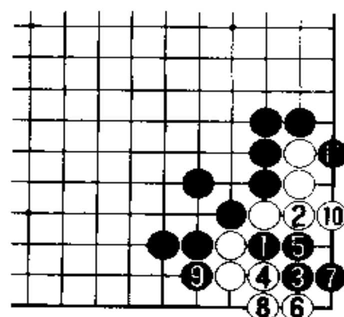
原图 466　　正解图

黑❶、❸两立是要点，再于❺位扳渡，白棋被杀。



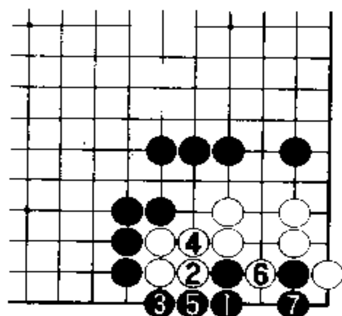
原图 467　　正解图

黑❶、❸两打次序好，❺、❼破眼是手筋，❾位再接成"金鸡独立"，白棋被杀。



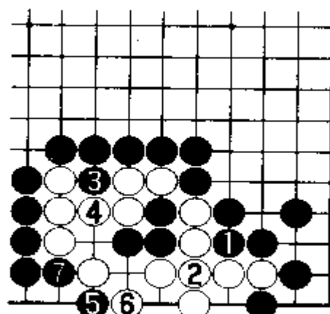
原图 468　　正解图

黑❶打、❶尖是妙手，❼位再立是手筋，行至⓫成"金鸡独立"白棋被杀。



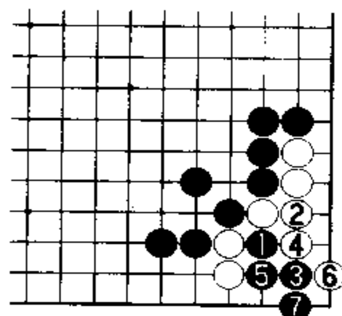
原图 466　　变化图

白②如曲，黑❸、❺先渡再于❼位立，白棋仍不活。



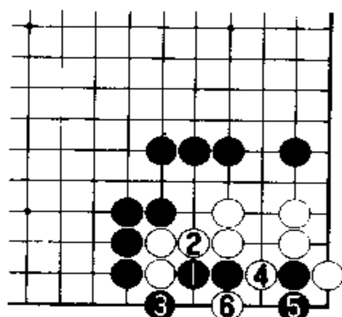
原图 467　　变化图

白⑥如挡，黑❼位打即可吃白"接不归"。



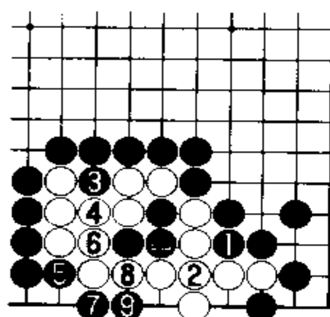
原图 468　　变化图

白④如从这边打，行至黑❺位立，白棋仍不活。



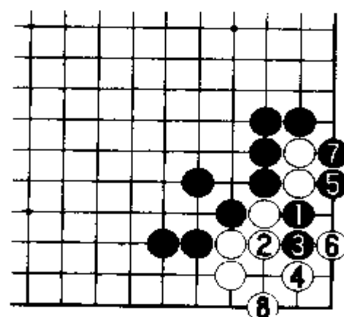
原图 466　　失败图

黑❶夹是错着，行至⑥止白棋已活，黑棋失败。



原图 467　　失败图

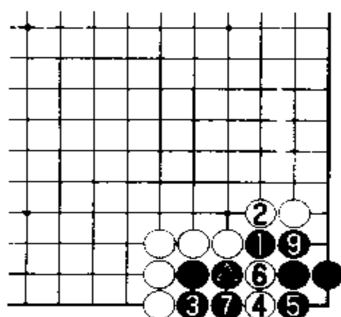
黑❼打吃是错着，白⑩可以做眼活棋，黑棋失败。⑩ = ▲



原图 468　　失败图

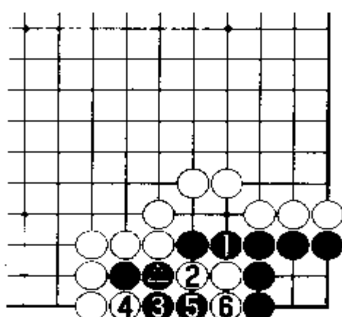
黑❶打、❸长是错着，白⑧做眼可以活棋，黑棋失败。

第十五部分答案



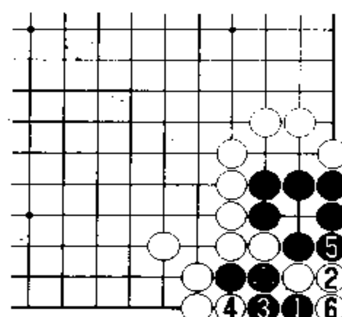
原图 469　　正解图

黑❶、❸扩大眼位,再于❺位做角眼。白⑥扑时❼、❾的次序好,⓫位断可活棋。⑧=⑥
⑩=④　⓫=▲



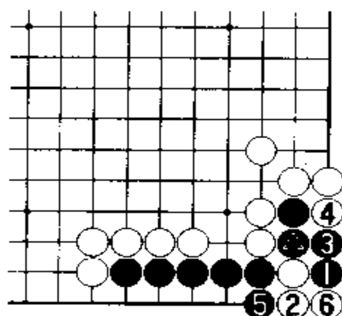
原图 470　　正解图

黑❶接必然,❸、❺形成"倒脱靴",❼位再断可活棋。❼=▲



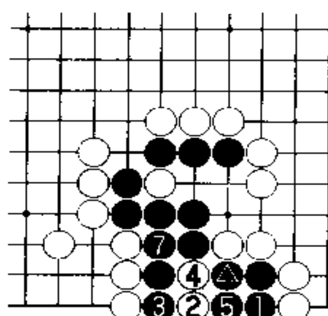
原图 471　　正解图

黑❶、❸先形成"倒脱靴",❺、❼两打可以活棋。❼=▲



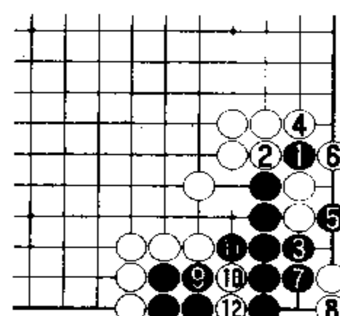
原图 472　　正解图

黑❶、❸形成"倒脱靴",❺、❼两打可以活棋。❼=▲



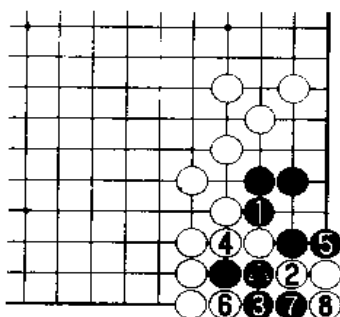
原图 473　　正解图

黑❶、❸扩大眼位,白⑥扑时黑❼接是手筋,❾位再断可以活棋。⑥=④　⑧=②　⓫=▲



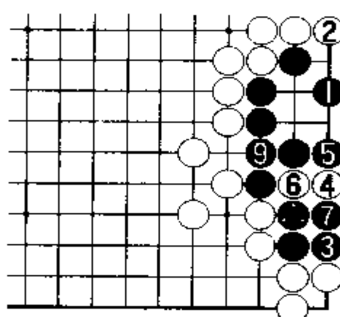
原图 474　　正解图

黑❶扳是好棋,❸、❺的次序好,行至⓭黑棋已活。⓭=❾



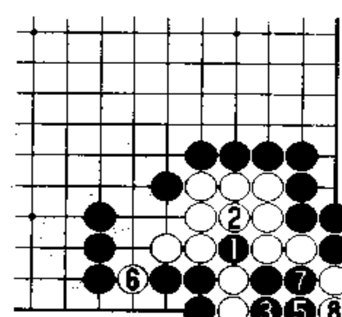
原图 475　　正解图

黑❶打吃是好棋,白②如断黑❸位立是妙手,行至黑❾已活棋。❾=▲



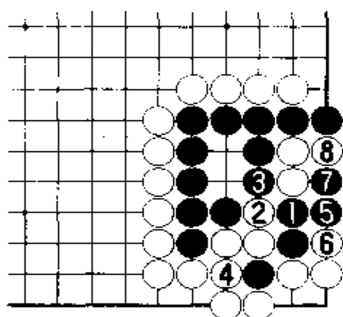
原图 476　　正解图

黑❶虎、❸立次序好,❾位再立是手筋,行至⓫黑棋已活。⑧=⑥
⑩=④　⓫=▲



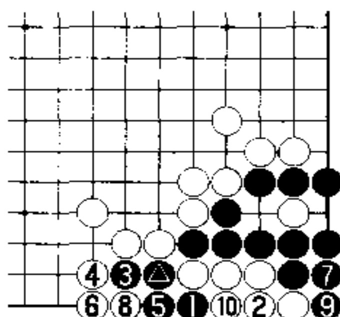
原图 477　　正解图

黑❶、❸、❺是相关的手筋,❼、❾再断白棋被杀。④=❶　❾=❼



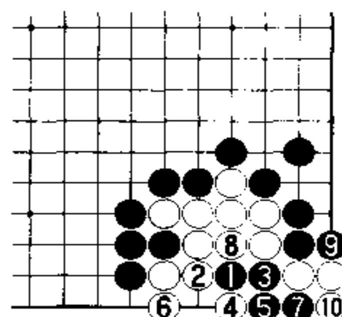
原图 478　　正解图

黑❶是要点，❸打、❺立是手筋，❾位断打可以活棋。❾＝❶



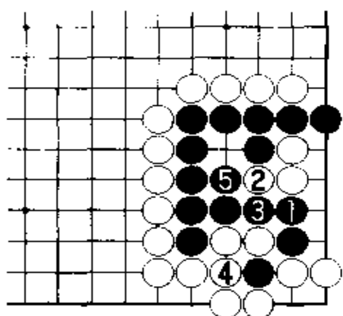
原图 479　　正解图

黑❶扳是妙手，❸长、❺接是弃子的手筋，行至⓫黑棋已活。⓫＝▲



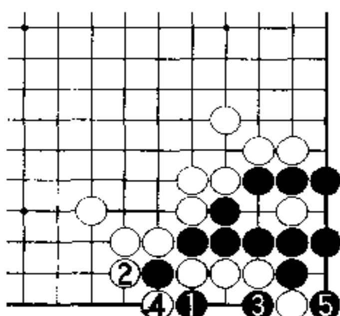
原图 480　　正解图

黑❶点、❸断次序好，❺打、❼曲是手筋，行至⓫止白棋被杀。⓫＝❸



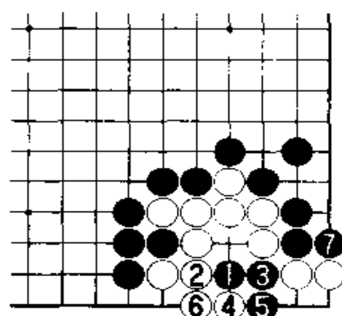
原图 478　　变化图

白②如曲，黑❸位打再于❺位做眼仍可活棋。



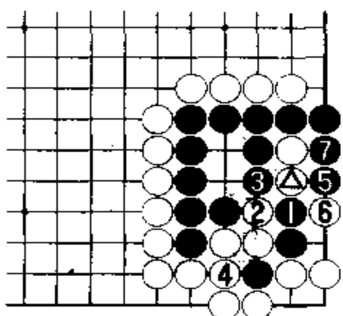
原图 479　　变化图

白②如打，黑❸扑、❺提仍是活棋。



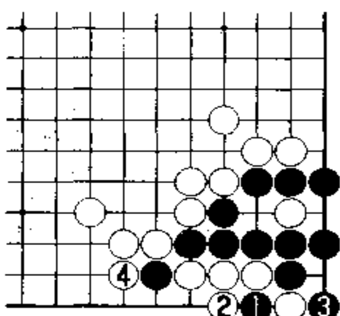
原图 480　　变化图

白⑥如接，黑❼位紧气，成“金鸡独立”，白棋仍不行。



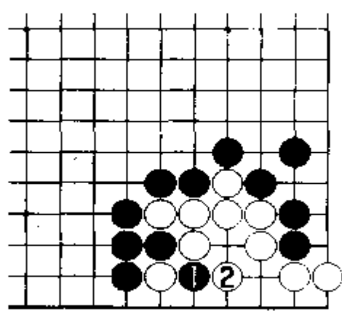
原图 478　　失败图

黑❸打吃是错着，白⑥、⑧成“倒扑”，黑棋失败。⑧＝△



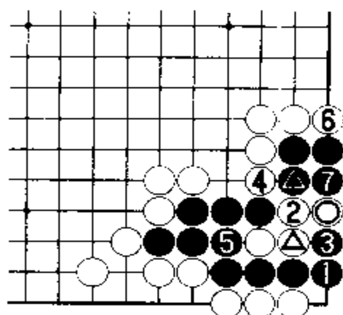
原图 479　　失败图

黑❶先扑次序错误，行至黑❺成打劫，黑棋失败。❺＝❶



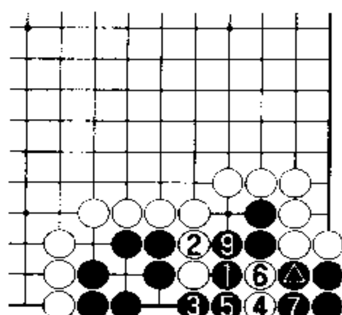
原图 480　　失败图

黑❶断吃一子是错着，白②打吃已活棋，黑棋失败。



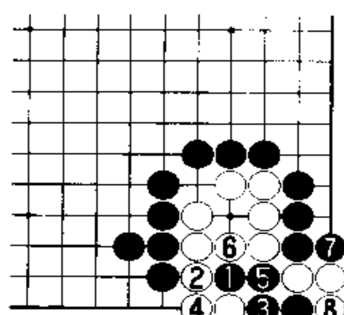
原图 481　　正解图

黑❶立是要点，❸、❺紧气次序好，行至⓫白棋被杀。⑧＝②　❾＝△　⑩＝◎　⓫＝▲



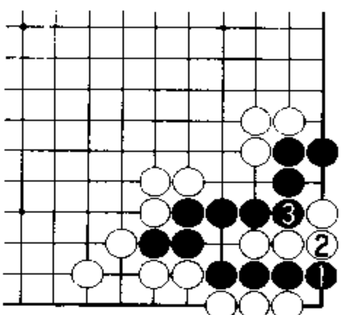
原图 482　　正解图

黑❶夹、❸渡次序好，行至⓫黑棋已活。⑧＝⑥　⑩＝④　⓫＝▲



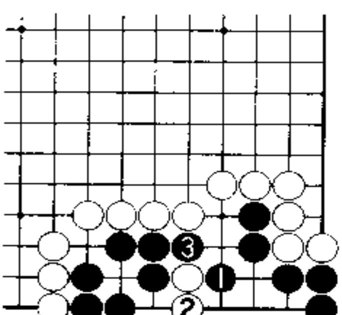
原图 483　　正解图

黑❶是要点，❸打、❺接是手筋，行至黑❾，白棋被杀。❾＝❾



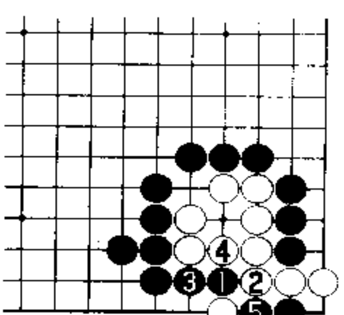
原图 481　　变化图

白②如接，黑❸位挤仍可活棋。



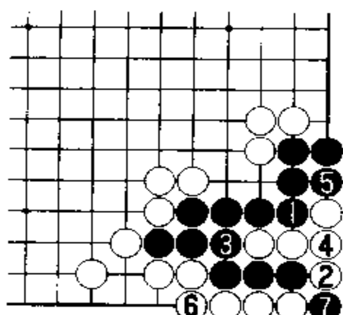
原图 482　　变化图

白②如立，黑❸冲断仍可活棋。



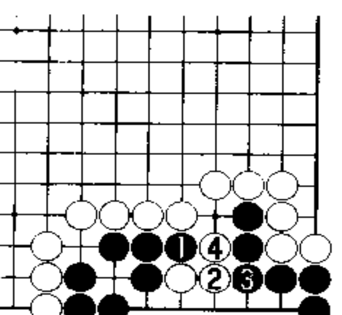
原图 483　　变化图

白②如接，黑❸也接再于❺位破眼，白棋仍不活。



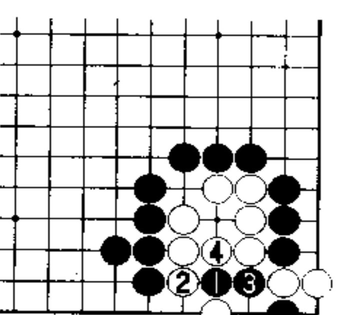
原图 481　　失败图

黑❶先挤次序错，行至白⑧黑棋失败。⑧＝④



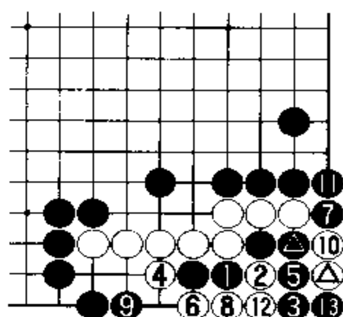
原图 482　　失败图

黑❶冲是错着，白②长、④冲，黑棋失败。



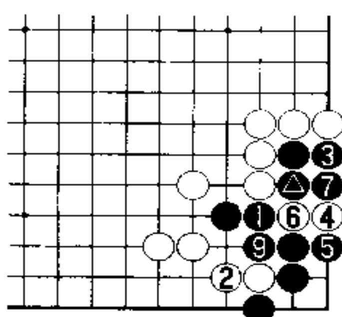
原图 483　　失败图

黑❸位断是错着，白④位打已活棋，黑棋失败。



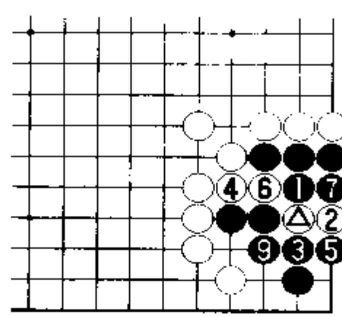
原图 484　　正解图

黑❶退、❸跳次序好，❺接、❼渡是手筋，行至⓱止白棋被杀。⑭＝⑩ ⓯＝△ ⑯＝⑩ ⓱＝▲



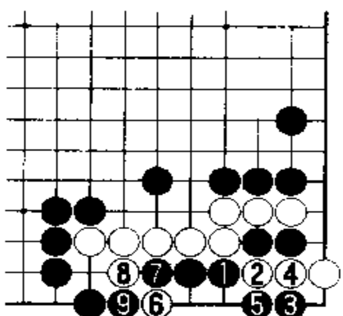
原图 485　　正解图

黑❶、❸扩大眼位，白④点时黑❺妙手，再于⓫位断，黑棋已活。⑧＝⑥ ⑩＝④ ❾＝▲



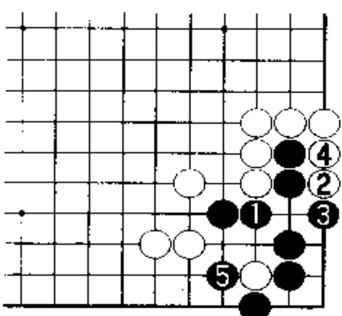
原图 486　　正解图

黑❶位顶是要点，❾位接是手筋，⓫再断可活棋。⑧＝△ ⑩＝② ⓫＝❶



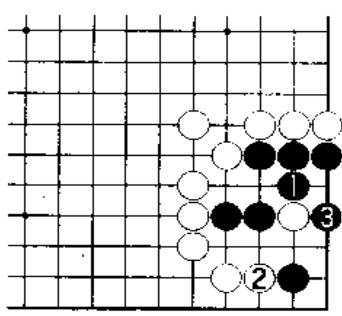
原图 484　　变化图

白④如接，黑❺位退，白⑥跳时黑❼、❾冲断，白棋仍不活。



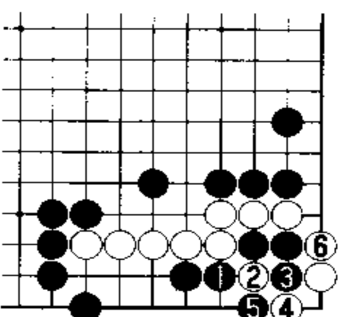
原图 485　　变化图

白②如夹，黑❸、❺两打仍可活棋。



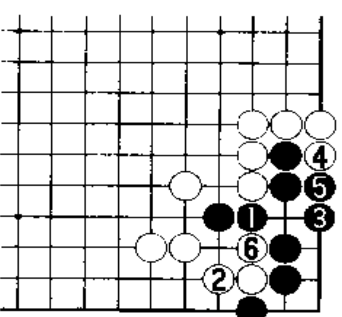
原图 486　　变化图

白②如顶，黑❸位打仍可活棋。



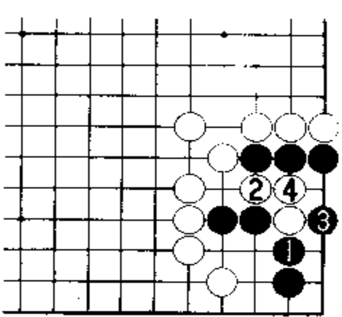
原图 484　　失败图

黑❺位打是错着，白棋④、⑥两打可做劫，黑棋失败。



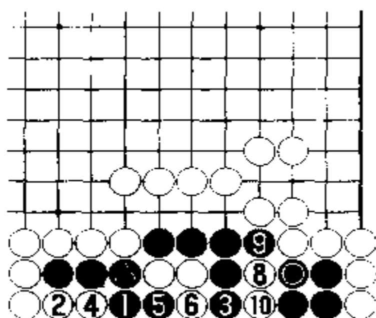
原图 485　　失败图

黑❸做眼是错着，白④、⑥破眼，黑棋失败。



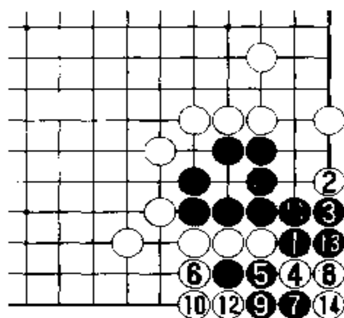
原图 486　　失败图

黑❶位顶是错着，白②挖、④接，黑棋失败。



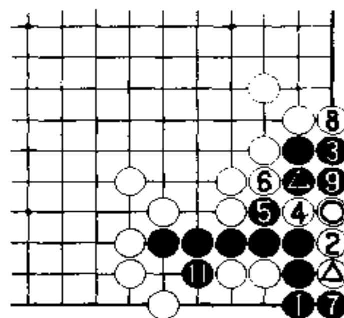
原图 487　　正解图

黑❶、❸两边立绝妙，形成两边都是“倒脱靴”，黑棋已活。❼＝▲　⓫＝❸



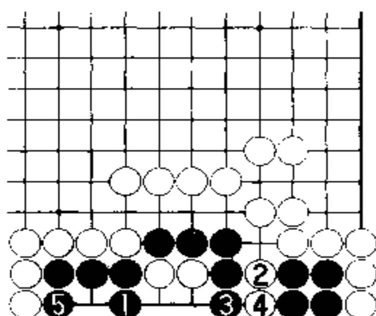
原图 488　　正解图

黑❶扳、❸虎必然之着，白④扳时黑❺断、❼打再于❾位接成“倒脱靴”，黑棋已活。⓫＝❺



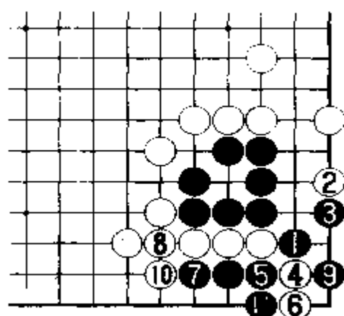
原图 489　　正解图

黑❶、❸两立扩大眼位，白④必然，黑❺以下行至⓯可以活棋。⑩＝②　⑫＝④　⓭＝△　⑭＝◎　⓯＝▲



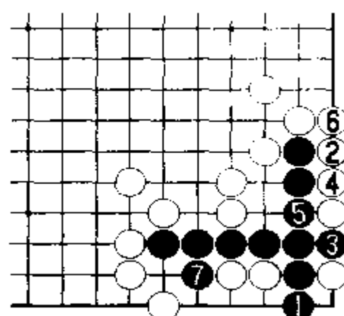
原图 487　　变化图

白②如打吃，黑于❺位做眼仍可活棋。



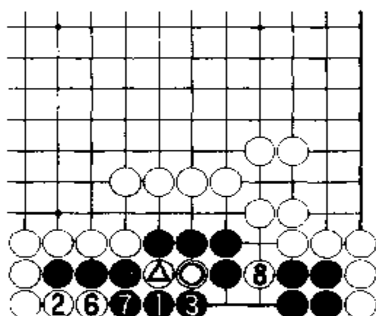
原图 488　　变化图

白⑥如立，黑❼打至⓫再打仍可活棋。



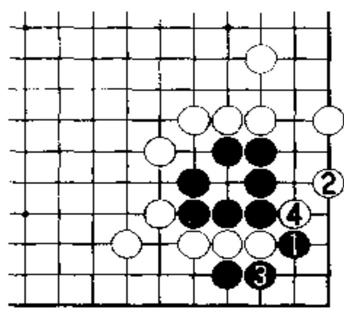
原图 489　　变化图

白②如扳，黑❸做眼、❺打再于❼位冲仍是活棋。



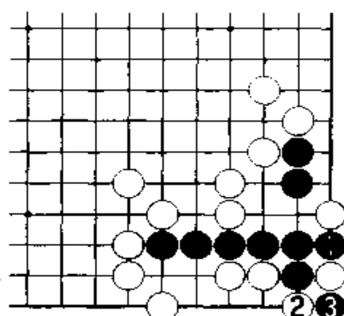
原图 487　　失败图

黑❶打吃是错着，白④位扑是妙手，行至白⑧止黑棋失败。④＝△　❺＝◎



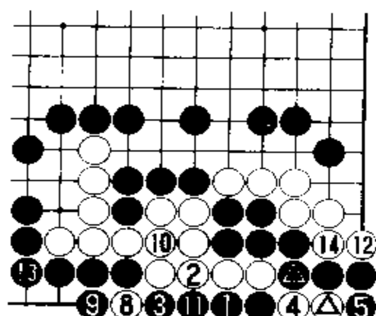
原图 488　　失败图

黑❸退是错着，白棋④位断，黑棋失败。



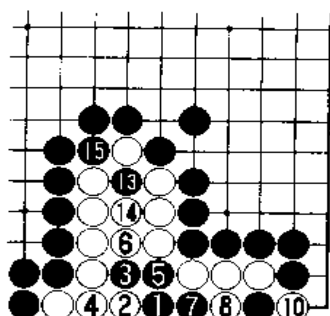
原图 489　　失败图

黑❶打是错着，白②位渡成打劫，黑棋失败。



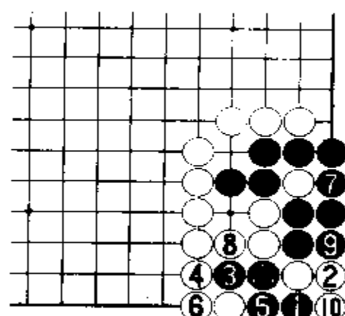
原图 490　　正解图

黑❶打、❸扳可渡过，以下行至⓱止成“倒脱靴”，白棋被杀。⑥＝④ ❼＝△ ⓯＝⑧ ⑮＝④ ⓱＝▲



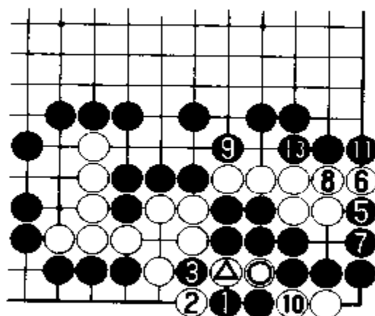
原图 491　　正解图

黑❶点、❸打次序好，❺断、❼曲是手筋，行至⓯止，白棋被杀。❾＝❺ ⓫＝❶ ⑫＝❸



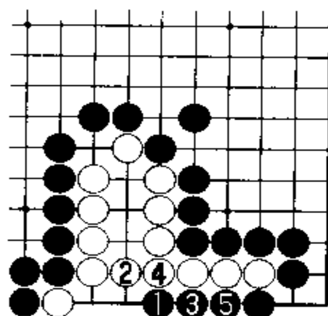
原图 492　　正解图

黑❶打是要点，❸长、❺接次序好，行至⓫，黑棋已活。⓫＝▲



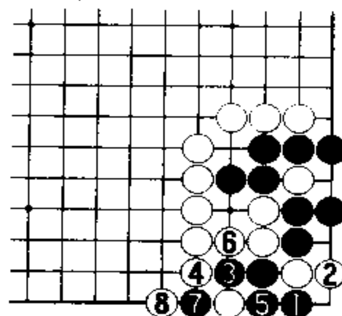
原图 490　　变化图

白②如挡，黑❺提再于❺位紧气，行至⓭止，白棋弃子可求活。④＝△ ⑫＝◎



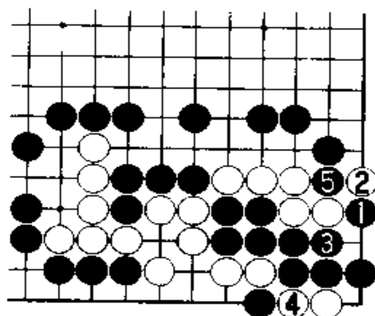
原图 491　　变化图

白②如曲，黑❸、❺可渡过，白棋仍不活。



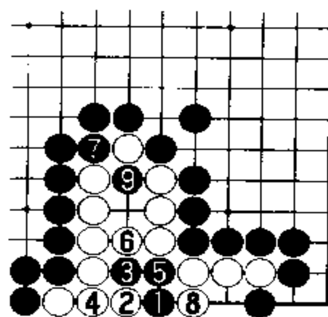
原图 492　　变化图

白⑥如接，黑❼提仍可做成“倒脱靴”。



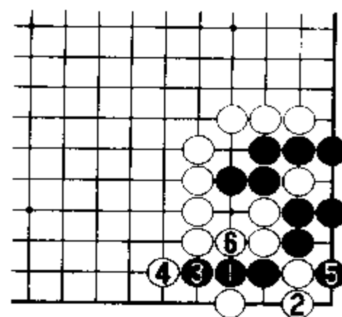
原图 490　　失败图

黑❶先托是错着，行至黑❸成劫杀，黑棋失败。



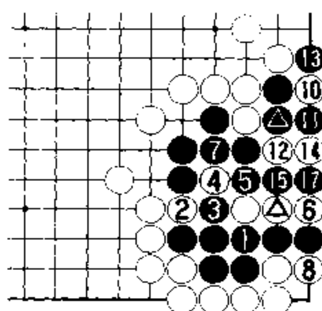
原图 491　　失败图

黑❼位打吃是错着，白⑧、⑩可以做眼活棋，黑棋失败。⑩＝❸



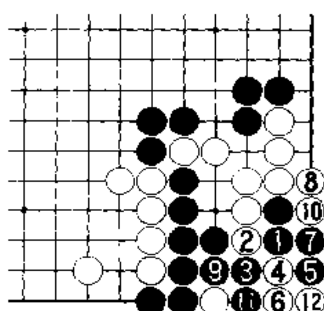
原图 492　　失败图

黑❶位长是错着，以下行至白⑥止，黑棋失败。



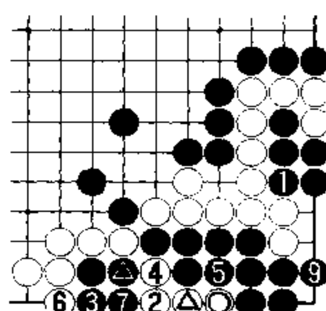
原图 493　　正解图

黑❶接至❾止双方必然，⓫、⓭是手筋，行至⓳已活。❾＝④ ⑯＝⑩ ⑱＝▲ ⓳＝△



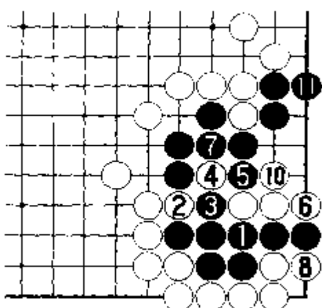
原图 494　　正解图

黑❶退、❸挡次序好，❺打、❼接是手筋，行至⓭黑棋已活。⓭＝❶



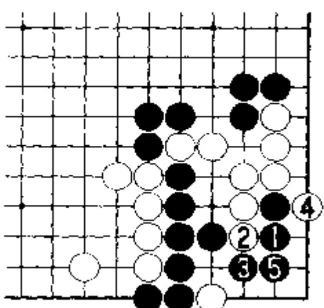
原图 495　　正解图

黑❶团是要点，❸位再立是妙手，行至⓭，黑棋已活。⑧＝△ ⑩＝④ ⓫＝◎ ⑫＝② ⓭＝▲



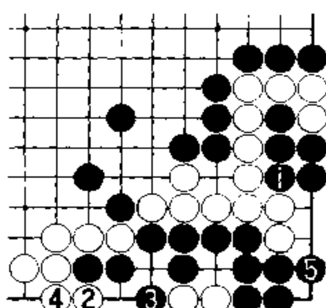
原图 493　　变化图

白⑩如团，黑⓫立仍是活棋。❾＝④



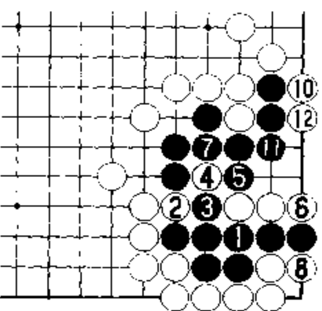
原图 494　　变化图

白④如扳，黑❺位接仍是活棋。



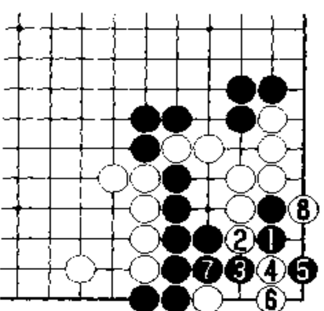
原图 495　　变化图

白②如扳，黑❸、❺做眼仍是活棋。



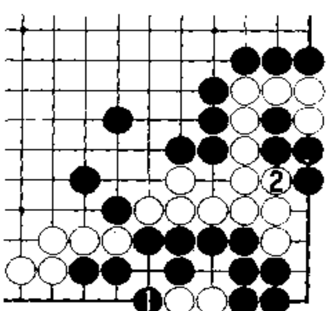
原图 493　　失败图

白⑩扳时，黑⓫位接是错着，⑫再长，黑棋不活。❾＝④



原图 494　　失败图

黑❼位打次序错误，白⑧位打黑棋被杀。



原图 495　　失败图

黑❶位做眼是错着，白②位打吃可以活棋，黑棋失败。